数字化用户

游戏有我更精彩

2002
12

游戏日
GAME DAY

¥7.8元

银河战士(GBA)
完全攻略

世界传说~换装迷宫2(GBA)
完美攻略

最终幻想Ⅰ、Ⅱ(PS)
究极研究

周全
饮食游戏

关注SONY动态、关注2003中国电子游戏市场

邮发代号62-99
2002年12月1日出版 总第39期
ISSN 1009-0843
ISSN 1009-0843 (国际标准刊号)
CN51-1576/TN (国内统一刊号)

拥 / 有 / 北 / 通 / 游 / 戏 / 更 / 轻 / 松

■ 自动/半自动独立连发手柄、可编程手柄
■ 仿真力回馈方向盘
■ 扩充卡-完全包容原装卡带，外形如一
■ 显示屏-全制式选择，画面清晰细腻

快乐指南
- 北通电子的产品均享受“一个月保换，六个月保修”的放心服务，使您绝无后顾之忧
- 全天候的技术支持：020-85513480及support@betop-cn.com,及时为您排忧解难，扫除一切疑难杂症
- 在线即时服务QQ号：176634，如同在您身边，随叫随到
- 三十分钟之内一定给您回复的网上留言板（BBS），敬请光临我们的网站：www.betop-cn.com
- 不断加入的新编程文件及驱动程序升级，只要关注我们，就能将您的游戏外设的性能发挥到最优化，游戏变得更轻松

北通电子有限公司 E-mail:betop@betop-cn.com

卷首语

又是一年的终焉，步入冬天的成都丝毫没有寒冷的迹象，雪……今年也许看不到了吧。《游戏日》在这期终于渡过了半岁的生日，让我们为这个不大不小的日子一起庆祝一下，哪怕只是轻轻地鼓了鼓掌。隔海的东瀛，我们的邻居那边，最近几乎没有什么激动人心的消息发布，一切似乎都归于平淡，只有部分知名的不知名的游戏还在按部就班地发售着开发着。这样的状态似乎可以用“沉默”二字来形容，“不在沉默中爆发，就在沉默中灭亡。”这样的沉默似乎也蕴藏着某种力量——年末商战即将到来，“也许通过今年的最后一搏就能够奠定自己在游戏界的地位吧！”相信大多数软硬件的厂商抱的都是这个态度。

最让 CLOUD 心动的其实还应该算是《FF X -2》的正式发布和 SQUARE 传出的有关《FFVII》续作的消息，看来我又可以继续幻想的旅程了。细看看换了装的尤娜，不禁对最近游戏界的跟风现象有些厌恶，“双枪”，这个“盗墓者”式的标准武器怎么会出现在大召唤士的手中，不协调，实在是太不协调了。用一个已经红了 6 年的劳拉的形象来往尤娜身上套，别扭，实在是太别扭了。抛开形象的问题不谈，自从电影《THE MATRIX》（骇客帝国/22 世纪杀人网络）面世以来，其中女主角飞身跳起，双腿蜷曲，双臂伸展，空中悬停，镜头旋转，杀人落地这一连串的动作以特殊的电影拍摄手法表现出来，竟引起了电影界和游戏界的轩然大波，一时间无数的电影和游戏都在争相模仿着这一招牌动作，老套，实在是太老套了！不说技术上的问题，难道就连创意都乏新可陈了么？依我看，现在的厂商要是还靠这种东西来吸引眼球的话，游戏也许将不成游戏了。

最近能玩到的新游戏还算不少，首先是 GBA 上的各种大中小作层出不穷，既有知名系列的续作（魂斗罗、换装迷宫 2、星之卡比、银河战士），也有原创作品（魔戒 1&2），其次就是 PS2 的新品不断，最吸引人的也许还要数《多鲁尼哥大冒险 3》和《侠盗猎车手 3~犯罪都市》，再次应该轮到“PS 大叔”枯木又逢春老树发新芽了，复刻版的《FF Ⅰ》和《FF Ⅱ》可说是经过了精细的重新制作，完全会将我们带回到“FF”系列的原点，感受那份回忆带来的感动。

我们真诚的期望每一期的《游戏日》都能够成为我们赠予你们的礼物，礼品虽轻但情谊却重，有的时候，一份礼物的作用其实是带给接受者一份惊喜。如果你拿到我们书的时候能有一种惊喜的感觉，那么，我们的目的就达到了。当然，也许更大的惊喜就在后面，如果你支持我们，“面包会有的，一切都会有的。”

CLOUD

四川省科学技术协会主管
四川电脑推广协会
电脑商情报社主办
《数字化用户》杂志社编辑出版
社　　址:成都市营门口路民光商厦五层
邮　　编:610036
传　　真:(028)87646606
编辑电话:(028)87688333-602
编辑信箱:gameday@cbigroup.com
总 编 辑:牛　泊
主　　编:郭延铭
执行主编:许海龙
责任编辑:周　博、郑兆昕、李　灼
特约编辑:Cyberman(美国)
美术编辑:陈　颖、张小乐

客户服务:
成　　都:028-82957480　蹇　涛
上　　海:021-64412101　夏侯军勇
广　　州:020-87588518　陈勇平
广告许可证号:蓉工商(2002)2006 号

国内刊号:CN51-1567/TN
国际刊号:ISSN 1009-0843
邮发代号:62-99
零　　售:全国各地书亭报摊
发行服务:(028)87648981　87688333-533
邮　　购:成都市营门口路民光商厦 502 室
邮　　编:610036
定　　价:人民币 7.8 元
印刷单位:四川煤田地质制图印刷厂
出版日期:12 月 1 日

发现装订问题,可以将杂志寄回杂志社调换

04 最终幻想 X-2

一部已经出了 11 代的游戏——最终幻想系列,除了“战略版”之外,没有一部的世界观、情节、角色和系统是完全相同的,可是目前 SQUARE 公布的这款《最终幻想 X-2》却是作为《最终幻想 X》的“续篇”而登场的,打破了史氏一贯的传统,开创系列之先河。“FF X-2”完全继承了“FF X”的世界观,以尤娜为中心,从十代完结之后的两年开始,深入描写了发生在斯皮拉(スピラ)世界的崭新故事。

11 樱大战

本来有一堆话语来形容此时的心情,但是话到嘴边却又突然说不出口,作为一个《樱大战》迷,此时我只想表达一个心情:欢迎回来!帝国华击团!!

《樱大战~热血之潮》是系列第一款以 PS2 为开发平台制作的游戏,虽然它不是一款全新的作品,却是众多樱大战迷期待已久的事情。本作以七年前在 SS 上发售的第一款《樱大战》为蓝本进行移植,除了剧情沿用旧作之外,游戏画面、动画、系统等方面都是全新制作,因此本作被称为“SUPER REMAKE(超级复刻)”。下面就让我们来看一下有哪些激动人心的情报公开吧!

44 换装迷宫 2

这是一块未知名的土地,葱绿的巨木托着一片天空,但正如所有未知的土地一样,酿造着一个未知的传说……

“……”穿着红白相间服饰的女性看着支撑世界的大树发着呆。不知不觉,身后走来一人。

“姐姐,这样下去的话,大树……”身着绿白相间衣服的女子站在她背后,小声的说道。“不,这个世界就会毁灭的!”

“我知道,但他们是曾拯救过众多危机的勇者。”

“姐姐!”

“虽然对异世界的人进行干涉是违规的,但目前确实很需要他们的帮助……”红衣女子双手握在一起,看着眼前巨大世界树,“现在开始,向玛蒂露(マーテル)的精灵们说明原由吧……

目录

前线狙击 4

前线任务

无限沙加 10
樱大战 11
生化危机网络版 14
鬼哭 2 16
最终幻想战略版 18
召唤之夜 3 20
.hack3 22
妖精战士 23
超级机器人大战 OG 24
大正鬼怪异闻录 26
新闻 27
换装迷宫 2 30
星之卡比 31
逆转裁判 2 32
最终幻想 1&2 33
FIFA2003 34
多鲁尼哥 3 35
魔戒 2 36
GTA 罪恶都市 37
银河战士 38
监视者 39
游戏资料库 42

大战略

换装迷宫 2 44
银河战士 54

鬼武者

最终幻想 1&2 62

天地创造

饮食游戏 74

心跳回忆

生化危机 82

最终幻想

神泪初体验 90
Fei 的字母化生活 92
碎语 95

54 银河战士

我被派往 SR388，调查一个失踪的生物探索队。在那里，我被一种从未遇到过的生物袭击。当我认出攻击者时，一切都太晚了。那种东西就是现在被称为"X"的寄生病毒。当时我并没有意识到事态的严重，而选择立即重返那个空间站。就在那时，发生了巨难。X 在我的中枢神经中大量繁殖，令我失去了知觉。飞船在无人操控下，偏离航道，撞向一个小行星带。飞船的救生系统，在撞击地面前，自动把我和救生舱抛出。救生艇把我安全送回了银河联邦。

62 最终幻想 I~II

光之战士出现在コ–ネリア，向上进入城堡，与国王见面后从对话中得知公主セ–ラ被抓走了，于是战士们便正式开始旅程，先在城内收集一下情报并稍做调整（购买装备和道具等）。出城，到西北方的カオス神殿，在中间的房间内打败ガ–ランド救出公主（向上通过传送点可直接回城）。之后与国王交谈，国王命令士兵去修复北の桥，与公主交谈得到琵琶（リュ–ト）。

74 饮食游戏

游戏如同饮食。中国人以食为天，讲究个"色香味"；玩家以游戏为本，注重的是"画面、音乐、游戏性"。饮食过多会使人发胖；游戏过度也会让人长膘（警告，长期游戏不注意运动，同时危害视力）。子曰：

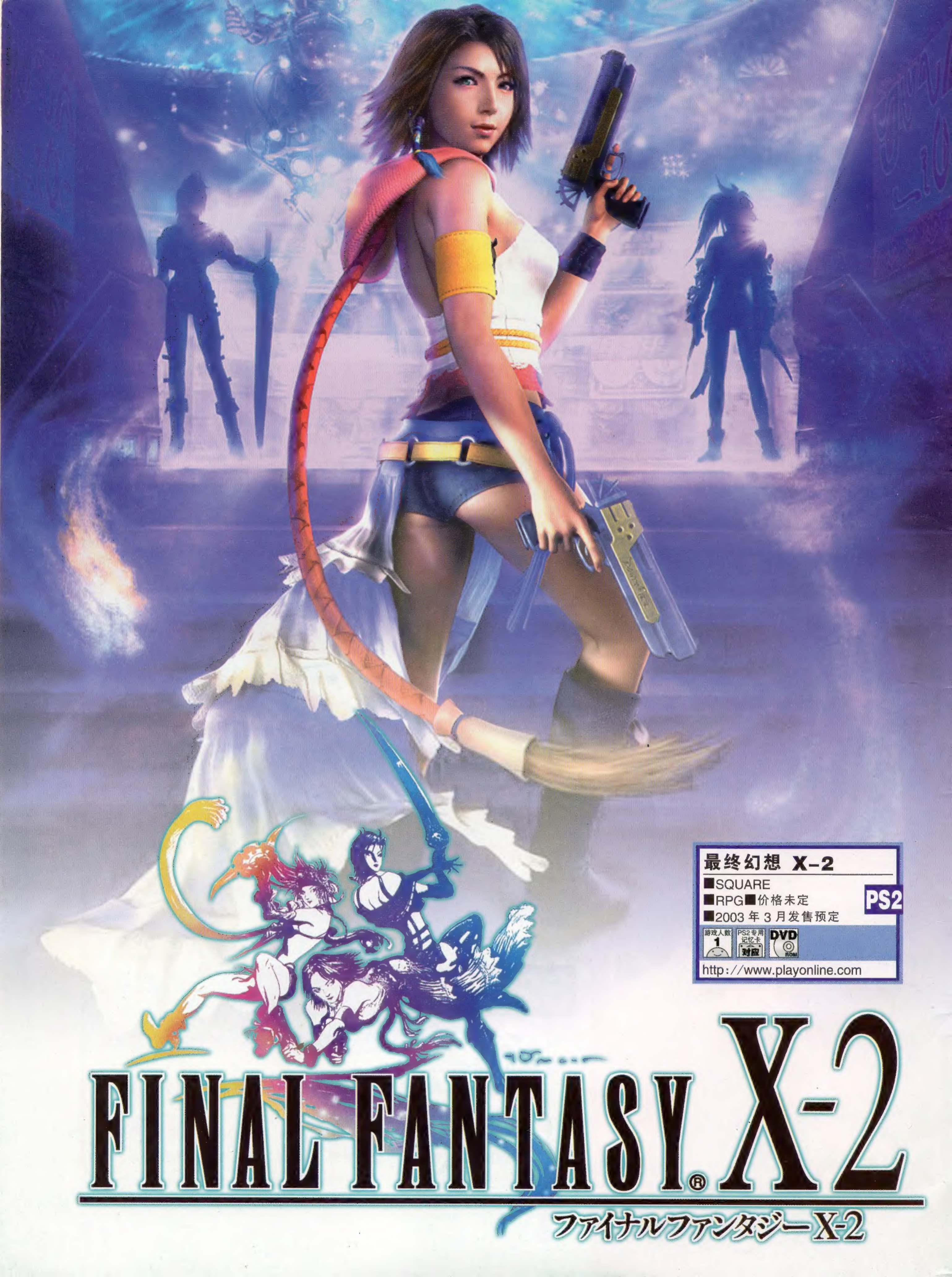
"食不厌精，脍不厌细。"所以那些粗制滥造的游戏只能沦为无人问津的垃圾。我很是挑食，对游戏也不例外，如果众多游戏是一桌大餐，那挑剔一番也是在所难免的了。

82 生化危机

"利昂，我已经不行了……你放手吧。"艾达看着利昂，用微弱的声音说道。

"别说了，我现在就把你拉上来！"利昂大声喊道，"我答应过要和你一起离开这里的！要走就一起走！！"

突然，利昂感到左肩的伤口处传来一阵撕心裂肺的剧痛，那痛感几乎让其昏厥过去。他能感觉到，左臂的力量正一点点的在消失……


最终幻想 X-2
■SQUARE
■RPG■价格未定
■2003 年 3 月发售预定
PS2
游戏人数 1
PS2专用 记忆卡 对应
DVD ROM
http://www.playonline.com
FINAL FANTASY® X-2
ファイナルファンタジーX-2

最终幻想 X-2

永远的最终幻想——FF 系列最新作强势推出!!

一部已经出了 11 代的游戏——最终幻想系列，除了“战略版”之外，没有一部的世界观、情节、角色和系统是完全相同的，可是目前 SQUARE 公布的这款《最终幻想 X -2》却是作为《最终幻想 X 》的“续篇”而登场的，打破了史氏一贯的传统，开创系列之先河。“FF X -2”完全继承了“FF X ”的世界观，以尤娜为中心，从十代完结之后的两年开始，深入描写了发生在斯皮拉（スピラ）世界的崭新故事。

“一直以来，我们都在遭受‘辛’的蹂躏。现在通过无数人的努力，‘辛’被消灭了，而且永远不会再复活。但是，有很多人都在斗争的过程中离我们而去。虽然我们有那么多的事情要做，虽然我们这里还存在有很多的不安，可是我们有很多的时间，我们和平了……现在是属于我们的时代，我们将开创一个崭新的未来。我在这里有一个请求——大家在享受和平生活的同时，请不要忘记那些为了我们今天的幸福而逝去的人，请一定要时常地想起他们呀！”——以上文字摘自斯皮拉历公元元年，大召唤士尤娜在打倒了“辛”之后发表的演讲。

在斯皮拉的世界里，时间如流水般潺潺淌过，转眼间两年过去了……在现实的世界当中，《最终幻想 X 》诞生于 2001 年 7 月 19 日，在那一刻，我们被众人与大魔兽“辛”殊死搏斗的战事所震撼，我们为尤娜和来自于 1000 年后的迪达之间缠绵悱恻的爱情而落泪，我们为这对超越时空

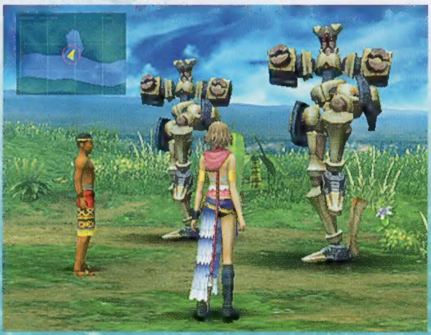
而爱恋的情侣的分离而伤感。如今，尤娜战胜了当初的那份悲伤，再度为斯皮拉重披战袍……

早在今年的 9 月下旬，随着一年一度的东京游戏展的召开，一张海报的公布使得原本已经沸沸扬扬的游戏业界变得更加如火如荼——《FF X 》的女主人公尤娜竟然一改过去宽袍大袖的传统女性服饰，换装为极具现代感的没袖蕾丝吊带透视背心+超短热裤+半幅百褶裙+长筒皮靴+长可及地的辫子，尤为令人吃惊的是，她

手中那根好似棉被拍子的法杖不见了，取而代之的则是两把外形酷似飞空艇（？）的手枪，“劳拉？”CLOUD 的眼前不由得出现了那个大名如雷贯耳的冒险家兼盗墓者的倩影！如果去掉裙子再加副墨镜加个背包就更像了！劳拉版的尤娜?! CLOUD 在回过神来的同时再度兴奋不已，两个人都是我的偶像，如此浑然一体，真是巧夺天工……口水止不住的流啊。

X-2 的世界 WORLD

首先要声明的一点是——本作并不是之前盛传的“FF X ”的一个外传，同时也不是十代的派生版本，更加不是外界炒作的“FF X 外传~尤娜篇”，没有与之对应的“琉库篇”，“FF X -2”就是“FF X -2”，是单纯属于尤娜的单独作品，像“FF X ”是属于主人公迪达自己的故事一样，本作也是从尤娜的角度出发来展现属于尤娜自己的故事。唯一称得上相同的，只有继承自前作当中已设定好的庞大的世界和故事架构，虽然有部分老角色登场，但物是人非，各个人物早已今非昔比，也许真正出彩的还是那些直到现在都没有露过面的新角色。还有值得一提的是，本作的战斗系统在原有的 CTB 系统基础之上大幅更新，另外在



地图画面移动时还增加了众多的动作要素：跑、跳、攀、爬、射击……如果给尤娜换个人物贴图（比如说劳拉的），CLOUD 敢拍着胸脯向大家保证说，这就是 RPG 版的古墓丽影了！

应该说，SQUARE 在公布“X－2”之前就早已埋好了伏笔，在《最终幻想 X～国际版》的特典 DVD 当中收录有名为“永远的那基（ナギ）节”的短剧，主要描述的就是众人打倒“辛”两年之后的一些故事，围绕着尤娜在和迪达分别后的情况展开情节，同时也对尤娜今后的旅程进行了简单的展望。所有这些内容应该就是这次“FF X－2”的开端，要说 SQURAE 没有预谋，就算是把我浸在阿格龙河冰冷的河水当中我都不会相信。

在本作的斯皮拉世界当中，所有的人都脱离了“辛”作孽的阴影，幸福地生活在尤娜等人打败“辛”之后开创的安逸的环境中，“辛”消失了，迪达消失了，一切的不安都消失了，可是这个世界当真就能够存在和平吗？其实只要有人类生存的一天，争斗便永不会止息。之前世界上存在的一些怪物现在仍旧我行我素地攻击着人类，更有甚者，就连人类自身之间也纷争不断，不同地域的各个种族间、同族的不同个体间持续发生着各种规模的冲突。这，就是目前斯皮拉世界的状况。

思想的对立

艾崩寺院的衰退及新势力的抬头

在“X”的世界中，主宰整个世界的精神领袖是艾崩（エボン）的寺院，艾崩以贴近自然、与自然共生为基本教义，并将这个教义散播到世界上大多数人的心中。可是随着“辛”的灭亡，艾崩的势力也大幅衰退，世界上同时诞生了众多新势力，他们的信条与艾崩的教义相对立。失去了“辛”这个最大威胁的世界，所有的人们都想要按照自己的意愿来拓展未来，这就导致无数分歧的产生。分歧是争斗的导火索，在失去了“辛”的世界中，无数的分歧又导致了无数的争斗，而且这种争斗恰恰就发生在人与人之间，人类最大的悲剧大概就是这个样子罢。曾经拯救了世界的尤娜目睹现今世界发生的一切，不禁感慨万分……

文明与世界

机械的渗透及逐渐改变的世界

原本斯皮拉世界在艾崩寺院的教化之下特别尊崇自然的力量，厌恶使用机械，从而也导致了斯皮拉人与阿尔贝德（アルベド）族之间的矛盾。自从“辛”被打倒之后，艾崩的势力急剧衰退，各种机械的东西风起云涌般卷入了人们的生活之中。对机械有着透彻了解并极为擅长使用的阿尔贝德族人于是有了较高的地位，他们逡巡于世界各地，在各式各样的场所教导别人如何使用机械，从此世界的各个角落都开始出现运作着的机械。人们惊讶于机械能够创造出种种方便的同时，也在极短的时间内以最快的速度接受了它的存在。在这之后，斯皮拉世界的平衡出现了较大的变化，首先是原来作为交通工具的陆行鸟正在逐渐消失，取而代之的是一种名为“巴基（バギ－）”的陆行车；其次就是曾经大量居住于斯皮拉的亚人种慢慢减少，也在逐渐从世界上消失，这两方面的负面影响不可谓不大矣。

X-2 的角色 CHARACTER

主人公尤娜
现在所处的环境

目前唯一正式公开发表的角色只有尤娜一人，其余角色均为编辑部内部的猜测，当然所谓猜测也有可能不够准确，但是根据日方的资料来看，应该有很高的可信度。尤娜的身份从“X”的女主角变成了本作的主人公，虽然外表及立场有些许变化，但从内心深处来讲，尤娜依然还是那个单纯的，意志坚定的尤娜，丝毫没有任何改变。

作为斯皮拉世界最伟大召唤士的女儿，尤娜在父亲死后便承担了消灭“辛”拯救世界的重任，在众多同伴的支持、帮助与牺牲之下，尤娜最终完成了“究极召唤”，打倒了“辛”，也因此成为世界的救世主，成为现今斯皮拉世界的大召唤士。由于大多数人都认为消灭“辛”是尤娜的功劳，因此其名声也愈来愈响亮，每天都有无数慕名而来的人想要一睹芳容，尤娜忙于接待这些平民，自己反到没有什么私人的时间了。随着斯皮拉各地新兴势力的逐渐崛起，众多的新势力都要尽力争取尤娜加入自己的组织，为此也是纷争不断。而尤娜自己则回绝了全部的请求，并且不得不依靠“尤娜”这个名字的威力才能回避人们的骚扰。

尤娜旅行的动机

作为世界的救世主，尤娜简直可以说是成为了公众人物，每天都要接见从世界各地来的“信徒”，虽然瓦卡和露露常常来看她，可是她仍然感到生活越来越拘束，每天都过得乏味无聊。于是尤娜想到了去旅行探险，恰在此时琉库给她带来了一个记录影像用的能量球，据说是基马利（キマリ）从加加泽托（ガガゼト）山中偶然间发现的。能量球当中记录了尤娜两年前的冒险，还有一个酷似迪达的身影不知在诉说着什么……这也许就是尤娜突然决定动身的最好理由吧——为了再次见到迪达，为了自己……以上过程在“永远的那基节”当中都可看到。

三个女人的冒险之旅

乍一看去，这个标题仿佛说的是《霹雳娇娃》，而事实上本作的的确确有这么

点意思。从标题 LOGO 上可以看出“FF”系列每一部作品的主题和主要人物，这一点已经毋庸置疑地成为了“FF”系列的又一特色，本作的 LOGO 可以明显看到三位女性，居下方的是尤娜无疑，尤娜上方分左右站开的两个女性，可以猜测右面拿着大剑的一个是露露，而左边的一个应该就是琉库了。

从最初公开的那张海报当中还可以看到背景上两位女性的身影，手持大剑的最有可能是露露，这把剑也许是传自于消失了的迪达，也有可能是瓦卡弟弟的遗物。琉库则改变了发型和服饰，最大的变化还是在于头发的长度，较之两年之前蓄起了不少，据闻尤娜现在这身衣服就是在琉库的建议下换上的。

“寺院独占斯皮拉秘密的时代已经结束了！”画中人如是说。

X-2 的系统 SYSTEM

从最新公布的图片当中我们可以看出，本作里尤娜在地图中移动时增加了很多的动作：跑、冲刺、越沟、爬山……难道“X-2”变成了 A·RPG?不不不，相信这只是 SQUARE 耍的花招，目的当然是为了吸引更多的眼球。其实本作在系统架构上和前作是有一定区别的，首先就是角色的成长系统，本作也许不会采用前作的“能量盘（スフィア盘）”成长系统，取而代之的或许会是“能量盘”的增强版，在保留原先界面简洁条理清晰升级目的明确等优点的基础之上大幅度进化，期待史氏能够在这方面带给我们一次惊喜。

本作最大的特点应该就是尤娜在某些特定地点和场合可以做出跳跃的动作，这下即使有一些比较高的地形也可以轻松跃上了。由于具备了这种能力，尤娜的移动范围也变得更为广阔，某些在前作当中能看到却无法涉足的场所现在都可以

到达，进一步讲，这样做也提高了本作游戏场景的深度和广度。

战斗系统的变更

据已公布的资料，本作的战斗系统较之前作有了大幅改动，从战斗画面的右上角可以看到“Active Mode”字样，据说这个系统和《莎木》系列的 QTE（Quick Time Events）系统颇为相似，玩家必须按随机出现的指示按下相应的按键才能发动攻击或是避免某些伤害的发生。由于前作的战斗系统已经从系列最传统的“即时战斗 ATB（Active Time Battle）”改为“计时战斗 CTB（Count Time Battle）”，虽取消了即时的紧张感，但在战略战术的使用方面却大大加强，因此本作在战斗系统上回归“即时”，与其说是顺应历史潮流，不如说是取得了质变级别的进化，也许会带给我们广大玩家最大限度的惊喜。

召唤兽是否还能登场

召唤兽可算得上是 FF 系列当中比较经典的保留项目了，它们的存在为游戏增色不少。大家应该都还记得在前作当中，由于尤娜使用了究极召唤，利用全部召唤兽的力量将“辛”击倒，同时这些召唤兽也统统被封印了起来，所以当进入“永远的那基节”的时候，斯皮拉的世界中已经没有召唤兽了。可是很难想像没有召唤兽的 FF 会是什么一个样子，照此推断，也许在本作之中，召唤兽还会以某种特殊的形式回到尤娜身边，毕竟如果缺少了召唤兽，FF 的世界将永远不会完整。

X-2 的地域 FIELD

因为本作的世界和故事都继承自前作，那么游戏的舞台则依然还是原先的斯皮拉世界，尤娜的活动范围和前作大致相同，我们所能见到的场景多数都是在前作中出现过的地方，尽管时间过去了两年，除了细微的变化之外，和我们之前熟悉的地域没有什么差别，唯一不同的只有少数新增加的场景和原来无法到达的某些场所。

前线任务

魂斗罗，一个响当当的名字！

"上上下下左右左右 BA"，一条经典的秘技！

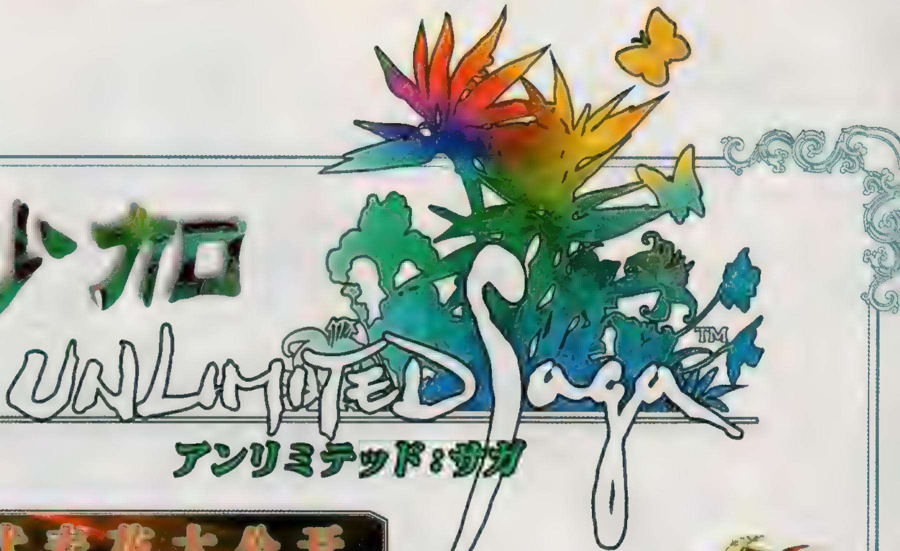
KONAMI，一个传奇的缔造者！

魂斗罗也许不是最好的动作游戏，但它一定是最受中国玩家欢迎的游戏。在大家还沉醉在简单的线条色块组成的游戏中时，魂斗罗仿佛天神般降临在世人面前，令人不由得怀疑这个游戏是否属于这个时代。它的出现使电子游戏的概念发生了质的变化，它的出现开创了一个时代，一个属于任天堂红白机，一个属于 KONAMI 老四强的时代。这一年，FC 进入中国市场；这一年，魂斗罗、超级玛丽成为最耀眼的明星；这一年，孩子们最渴望得到的生日礼物是一台红白相间的游戏机和一盘印有魂斗罗字样的黄色卡带。

时光飞逝……FC 已经成为了遥不可及的记忆，但是魂斗罗并没有被大家遗忘。因为魂斗罗所带来的快乐是任何游戏都无法替代的！现在我们又看到了这个熟悉的名字，就在 11 月 14 日……

魂斗罗 [illegible]

无限沙加



全部7名角色及代表花大公开

无限沙加
■SQUARE
■RPG■6800日元
■12月19日
PS2
游戏人数 1 | PS2专用记忆卡 对应 | DVD-ROM
http://www.playonline.com

史克威尔的超级大作《无限沙加》的关键字是“花”，虽然目前还没有得到有关“花”的更多解释，但是相信它在游戏中一定起着极为重要的作用。下面就为大家公开全部七名角色及其代表花的含义。

继承亡兄遗志的少年，现在是一名搬运工人，认真成熟。

Image Flower	洋兰
花语	成熟、有魅力

兰花科植物。拥有非常大的魅力，具有一种将人捕获的不可思议的魔力。不过温特自己好像并没有察觉。

Image Color	绿色
特征	优雅

自由自在无忧无虑的类型。对弱者抱有很强的同情心，不过有的时候会表现得优柔寡断。

以前曾经是海盗的萝拉拥有冲动的性格，经受过无数次战火的洗礼。

Image Flower	蔷薇
花语	爱情、热恋

热情且怀有嫉妒心，对于爱情非常忠贞并且执著，是因为这样萝拉才对死去的爱人念念不忘吗？

Image Color	红色
特征	热情

十分渴望成为领导者的类型。充满个性，行动非常积极，但是对人忽冷忽热的性格。

Image Flower	百合
花语	纯洁、贞操

玛斯对酒和女性都有很大的兴趣，从这点来看正好和花语所说的纯洁相反，看来占卜也不是完全正确。

Image Color	橙色
特征	荣光

有问必答的直爽的性格，给人一种直率，真诚的感觉。同时口才出众，擅长社交。不过爱出风头是她的缺点。

喜欢喝酒的发明家，也是遗物鉴定的天才。为了寻找一幅女性的画像而开始了冒险之旅。

露比的姐姐是著名占卜师，因此露比本人也渴望成为一名优秀的占卜师，但事实上她并不适合这个职业。

Image Flower	水仙
花语	自爱、神秘

石蒜科植物。自爱是最大的特点。另外因为职业是占卜师，所以也少不了占卜师特有的“神秘”感。

Image Color	黄色
特征	明快

拥有优秀的艺术才能，同时也具备丰富的知识。不过在处理某些事情时会显得缺乏决断力。

亚人类的恰帕族的少年，外形类似水獭，身手敏捷，性格单纯，天真可爱。

Image Flower	雏罂粟
花语	休息、平静的心

原产于欧洲的罂粟科植物。阿米克也正如花语所说的那样，对事情考虑得十分慎重，做事不紧不慢的类型。

Image Color	蓝色
特征	年轻

热爱正义，关心爱护周围的事物。对于新生事物十分感兴趣，属于行动派。缺乏恒心，容易发怒是他的缺点。

魔法屋的小女孩，是一个健康而有活力的天才魔法师，也是一个充满干劲招人喜爱的女孩子。

Image Flower	铁线莲
花语	精神美、心灵美

毛茛科植物。在魔法屋勤奋修行的朱迪拥有一颗善良、美好的心灵，也因此受到了大家的喜爱。

Image Color	粉红色
特征	灵敏、细致

憧憬着美好的爱情，具有同情心待人友善的类型。不过做事情比较迟缓，消极。感觉非常敏锐。

巴刚迪家的长子，由于对在骑士团担任高官的父亲不满而离家出走，热爱运动，具有强烈的正义感。

Image Flower	菖蒲
花语	神秘的人、仰慕的信

原产地为日本的一种在初夏时开放的小花，通常指待那些具有神秘魅力的人。卡修同时也是一个具有男子汉魅力的角色。

Image Color	紫色
特征	优雅

具有很高的名声，优秀的统率力和无上的权威。由于拥有神秘的特点，所以也具备艺术家的气质。顽固且性急是他的缺点。

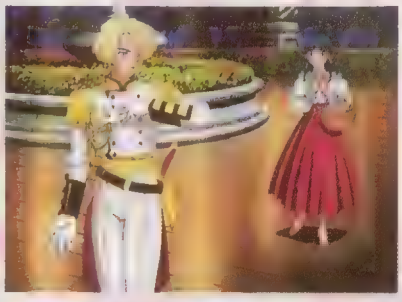
破邪剑征　樱花放神！！
樱大战
帝擊
サクラ大戦
～熱き血潮に～
熱血之潮
樱大战～热血之潮
■SEGA
■RLG■2003年2月发售
■6800日元(普)/9800日元(限)
PS2
游戏人数 1
PS2专用 记忆卡 对应
DVD ROM
http://www.oworks.co.jp/atsuki/

本来有一堆话语来形容此时的心情，但是话到嘴边却又突然说不出口，作为一个《樱大战》迷，此时我只想表达一个心情：欢迎回来！帝国华击团!!

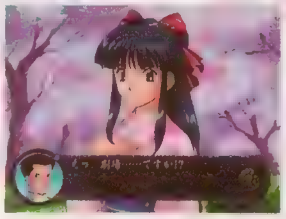
《樱大战~热血之潮》是系列第一款以PS2为开发平台制作的游戏，虽然它不是一款全新的作品，却是众多樱大战迷期待已久的事情。本作以七年前在SS上发售的第一款《樱大战》为蓝本进行移植，除了剧情沿用旧作之外，游戏画面、动画、系统等方面都是全新制作，因此本作被称为“SUPER RE-MAKE(超级复刻)”。下面就让我们来看一下有哪些激动人心的情报公开吧！

GRAPHICS 游戏画面

对比之前SS版的画面，本作的画面要精细漂亮许多，完全可以达到DC版《樱大战3》和《樱大战4》的水准，从这点上就可以看出SEGA对于这款游戏的重视程度。战斗画面的描绘理所当然采用了全3D的表示方法，以PS2的机能，战斗画面的表示强于DC版也在情理之中。另外，本次光武的造型没有沿用一代中的设定，而是采用了四代的设定思路。每架光武都有与操作者相符的鲜明特点，而不单只是颜色和所持武器的区别。比如樱花机红色的裙摆，神崎堇机宽大的袖口。



LIPS 表示变更



《樱大战》系列特有的限定时间选择答案的LIPS系统相信不用再作过多的介绍了，本次的LIPS系统并没有本质上的变化，只是在表示方法上与前作不同。前作中LIPS的选择项出现在画面中央，本次则改为在下方的对话框中显示，而表示时间的蒸汽槽则放在了对话框的边框上。另外本次最大的变化还在于根据所选择的选项不同，人物的表情会发生变化！以樱花和大神初会的场景为例，当樱花说道要带大神到剧场去时，大神此时的反应有三种选择：

1. “芝居には自信がありますよ!!”（对于演戏我有充分的自信），此时可以看到大神头像的背景是熊熊燃烧的火焰，表明这个选项是热血型的选择。

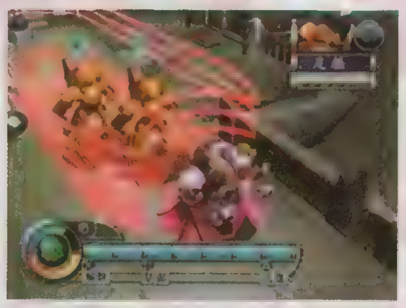
2. “自分は任务中です”（我止在执行任务中），对于被委派来执行极密任务的大神来说，这样的回答是最为理质，也是最为中性不带感情色彩的回答。

3 “それより君のことが知りたいな。”（我更想知道一些关于你的情况），典型的花花公子式的回答方法，此时大神的头像显得十分罗曼蒂克，当然这招对于樱花来说是十分有效的啦！

根据回答不同樱花的表情会发生变化。

这样直观的设定对于广大不懂日文的玩家来说可是一大福音，即使不知道每个选项的意思，也可以通过人物的表情判断选项的性质，这样对于不同队员的提问就可以很方便的作出回答。比如玛丽娅比较严肃，因此选择热血或中性的回答比较好；樱花和堇自然是越浪漫的回答越有效了；至于桐岛，选择热血的回答一定不会有错……

ARMS 全新的战斗系统



SS 版《樱大战》采用了标准的回合制战斗系统，该系统在 DC 版《樱大战 3》之后进化为了“ARMS”战斗系统，即自由分配行动力的战斗系统。相比普通回合制系统，“ARMS”系统更加自由，更有乐趣，因此本次的战斗系统采用了全新的“ARMS”系统。对于这个系统相信各位樱大战迷们早已烂熟于胸，就不作过多介绍了。另外本次的必杀技发动画面首次采用了全动画的表示方法（前作中都是采用静止画面结合多边形即时演算的表示方法），这样一来必杀技的魄力又大幅度上升！在前一页中大家可以欣赏樱花的必杀技“破邪剑征 樱花放神”的部分画面，对于这一招，只能用“华丽”二字来形容。

LIMIT 初回限定版

虽然游戏具体的发售日期还没有正式确定，不过有关游戏限定版的消息已经公布了。本作一共将有三个不同的版本发售，它们分别是普通版、初回 PRESS 版和初回限定版。其中普通版和初回 PRESS 版的定价都为 6800 日元，初回限定版的定价则为 9800 日元。在初回 PRESS 版中将附赠一张 DVD 光盘，里面收录有特别访谈和本作的相关视频内容。在初回限定版中除了含有初回 PRESS 版的所有东西，还附送了一块特制怀表以及所有女主角的卡片，十分超值。绝对是樱大战迷必买之物。

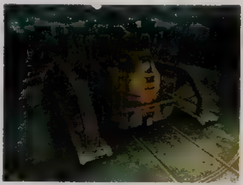
生化危机网络版
■CAPCOM
■网络 AVG■价格未定
■2003 年发售预定
游戏人数 1~4　PS2专用记忆卡 对应
PS2
http://www.capcom.co.jp

相信大家还记得去年 9 月 13 日 CAPCOM 所发表的"任天堂独占生化危机系列"的声明吧，本来 CAPCOM 想借助任天堂的实力使生化危机系列达到一个新的高度，可是人算不如天算，NGC 上的第一款《生化危机》销量不如人意，因此也直接导致了 CAPCOM 年度财政结算时出现赤字。但是由于声明在先，整个生化危机系列，包括《生化危机 4》只能在 NGC 上制作，CAPCOM 这下可是骑虎难下。好在 CAPCOM 也是个经历过大风大浪的厂商，虽然《生化危机》系列只能在 NGC 上推出，但是其周边的派生游戏如《GUN SURVIVOR》系列还是可以堂而皇之地在 PS2 上发售，于是，就有了这款《生化危机网络版》的出现。

在 CAPCOM 宣布在 PS2 上推出《生化危机网络版》之后，有不少人纷纷猜测关于任天堂独占《生化危机》系列的声明是否已经作废，但是遗憾的是在 CAPCOM 的官方网上发布了这样一条消息：**《生化危机网络版》是一款对应 SCE 宽带网络计划的以 Playstation2 为媒体的网络游戏，目前关于游戏内容和对应网络的详细情况都尚未确定。至于移植至其他家用游戏主机的计划目前仍在研讨中，是否发售尚未确定。另外，关于在 NGC 上发售《生化危机》系列作品的计划没有改变。**这个声明不异于否定了《生化危机 4》移植至 PS2 平台的可能性，不过也不排除会开发诸如《网络版生化危机 4》、《生化危机特别版》等作品的可能性。毕竟全机种制霸是 CAPCOM 的一贯原则。

STORY 故事发生在浣熊市被毁灭的几天前

《生化危机网络版》的故事情节依然发生在我们最熟悉的浣熊市，具体时间是 1998 年 9 月 23 日至 1998 年 10 月 2 日之间，讲述了背负着死亡命运的普通市民逃生的故事。1998 年 5 月 11 日，最初的洋馆事件发生后，安布雷拉公司和它的生化病毒浮出水面，在这个时间段发生的故事就是《生化危机~零》和《生化危机》；9 月 23 日，T 病毒感染了整个浣熊市，浣熊市居民受到丧尸的袭击，生还者极少，《生化危机 2》、《生化危机 3》以及《生化危机网络版》就发生在这个时间段中；10 月 2 日，浣熊市被导弹彻底摧毁，这之后是《生化危机代号维罗尼卡》的情节。

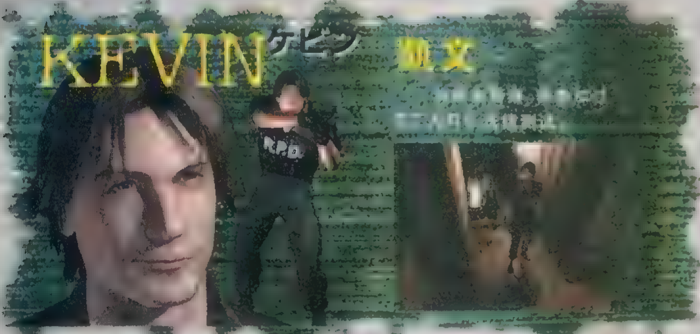


虽然是一款网络游戏，但是游戏的画面依然制作得相当优秀，丝毫不逊色于 PS2 版《生化危机代号维罗尼卡完全版》，这样的画面素质即使是不联网，也非常值得一玩，更何况电脑还会操纵剩下的角色和你一起进行游戏。游戏的舞台是广大生化迷们都非常熟悉的浣熊市，因此会见到不少熟悉的场景，不过游戏中依然有为数众多的新场景亮相。本作是以整个浣熊市为舞台，相信这次的场景应该是所有《生化危机》系列游戏中最广阔的一个，面对如此复杂的场景，是不是需要先准备好地图和指南针呢？

CHARACTER 8位主人公登场

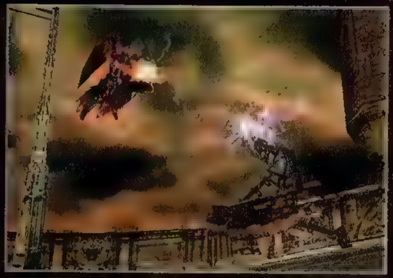
游戏共有八名角色可供选择，最多可以支持四名角色同时游戏。这八名角色都是浣熊市的市民，在以前的《生化危机》作品中从没有露过面，这里面有三名女性角色和五名男性角色。根据各个角色的性别、能力、职业、兴趣等方面的不同，不同的角色会有不同的能力，另外包括体力、移动速度和使用的武器也会有所区别，因此集合众人的力量完成任务并成功逃脱是游戏的关键。当然，除了游戏者可以选择的这八名角色之外，还有众多NPC登场，

他们包括普通居民、R.P.D警察、特种部队队员、罪犯等，他们有些会给你提供有用的情报，有些需要你的帮助，还有些会给你造成不少麻烦，当然也有很多秘密隐藏在这些NPC中间。



鬼哭 2
■CAPCOM
■ACT■价格未定
■2003 年 1 月 30 日
游戏人数 1　PS2专用记忆卡　DVD
PS2
http://www.capcom.co.jp/devil2

在东京 GAMESHOW 上大受欢迎的动作游戏《鬼哭 2》终于确定发售日了，令人……奇怪的是这款游戏没有选择在圣诞……时段发售，而是将日期定在……这样看来 CAPCOM 应该……和销量充满了信心。从东京电玩展上公开的试玩版来看，本次但丁的动作更加丰富和华丽，同时画面的风格也略微做了一些调整，相比前作本次画面的风格更加粗犷火爆，带有不少欧美游戏的色彩。下面就让我们来看看刚刚得到的最新情报。



发挥魔人之力的“DEVIL HEART´S SYSTEM”

在前作中但丁可以发动“DEVIL TRIGGER”变身为威力巨大的魔人形态，根据所使用的武器不同还可分为“雷之魔人”和“炎之魔人”两种攻击形态。在本作中但丁依然拥有魔人化的能力，而且本次魔人变身系统还追加了新的要素，这个系统在本作中被称为“DEVIL HEART'S SYSTEM”(恶魔之心系统)，根据所装备的道具和使用的武器不同，魔人将拥有不同的特技和能力。下面将具体说明恶魔之心系统。

恶魔之心的核心是但丁的护身符

但丁的护身符将决定魔人变身后所拥有的特技。如图所示，但丁的护身符共有三个空穴，可以用来装备不同属性的魔石，现在已知其中两个所对应的属性：中间的球状空穴用来装备属性攻击性魔石，右边新月形空穴用来装备移动系魔石。至于左边空穴的作用现在还不清楚。

魔石 AERIALHEART——飞翔魔石

装备上新月形魔石 AERIALHEART 之后，但丁魔人化后就拥有了飞翔的能力。不但可以轻易去到那些以前靠跳跃无法达到的地点，而且从空中发动的攻击更加容易命中敌人，威力也有所增强。

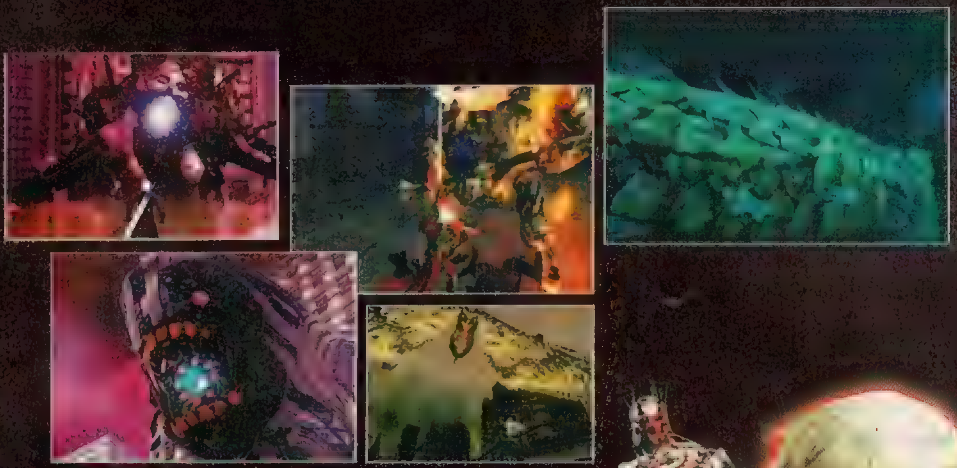
魔石 ELECTROHEART——雷魔石

装备上球形魔石 ELECTRO-HEART 之后，魔人但丁就拥有了雷属性的攻击方式。不但每一记斩攻击都伴随有雷电效果，就连手枪的远距离攻击也附带有雷属性效果，威力大增！

当然，也可以同时装备两块魔石，这样魔人但丁就同时拥有了飞翔能力和雷属性攻击能力。

登场恶魔大检索

并非只有但丁增加了新能力，在本作中作为敌人登场的恶魔们将更加凶狠，而且种类也较前作增加了许多，无论是空中、陆地还是海里，时时刻刻都有恶魔向你发动攻击，面对它们，只有用手中的长剑和双枪来回应！



MSIRA

类似猿猴的低级魔物，经常成群出没，动作灵活，多用跳跃攻击，攻击性很高，非常凶猛。

AGONOFINIS

原本是用于拷问犯人的刑具"吊笼"，因为吸取了大量人类的血液，使得恶魔附于其上，以攻击人类为目标。可以使用各种武器，行动迅速，有一定思考能力，可以将武器投掷攻击对手。

AXE 斧

TWIN 双剑 SWORDS

SHIELD 盾

PUIA

类似老鹰的恶魔。全身坚硬的羽毛是它的武器，由于在空中行动，所以十分难以应付。最常用的攻击手段是从空中高速俯冲接近对手，然后一击退走。

GOATLING

人兽混合型恶魔，可自由飞行。拥有魔法攻击和物理攻击两种手段。

TARTARUSSIAN

身捆绑着枷锁的双头巨人，力大无穷。使用两个铁球作为攻击武器，威力无比，如果被击中会造成很大的伤害，不过可以用手枪将铁球击回。

最终幻想战略版

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

ファイナルファンタジータクティクス アドバンス

最终幻想战略版 ADVANCE
■SQUARE
■SRPG■5800 日元
■2003 年 2 月 14 日
游戏人数 1 专用游戏卡带对应
GBA
http://www.fft-a.com

GBA 上备受瞩目的 SRPG 超大作《最终幻想战略版 ADVANCE》终于确定了发售日，那就是 2003 年情人节。本作作为 SQUARE 正式回归任天堂的第一部作品，其重要性不言而喻，将本作的发售日期定在情人节这天，是否意味着从今以后 SQUARE 和任天堂的关系将如同情人般密切呢？无论如何，SQUARE 的回归对所有游戏迷，特别是拥有 GBA 的玩家来说绝对是一个天大的好消息，在此我们也祝愿任天堂同 SQUARE 有情人终成眷属。

本次 SQUARE 发布了许多新情报，包括新的角色和职业，完成任务的流程以及战斗中裁决的具体方法，下面就给大家一一介绍。

裁决者

希德·兰德尔

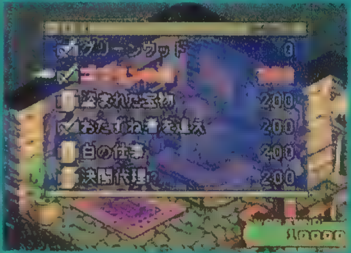
依瓦利斯大陆法规的执行者就是这位威风凛凛的白银骑士——希德·兰德尔。作为最具权威的裁决者，每一场战斗他都会出现在战场上，并严格监视战场上所有人员的行动，对于任何敢于违背法规的行为都会毫不犹豫地进行判罚。作为依瓦利斯大陆首屈一指的剑士，他竟然是主人公马修的好友缪特的父亲！虽然在部下面前希德总是严肃得令人不敢接近，但是在面对缪特时却是充满了慈爱。缪特在依瓦利斯大陆的真实身份居然是王子，而希德则是在幕后支持着缪特希望他成为异世界的统治者。不知道在战场上，缪特是否可以拥有不受法规限制的特权呢？

完成任务的流程

1 收集情报

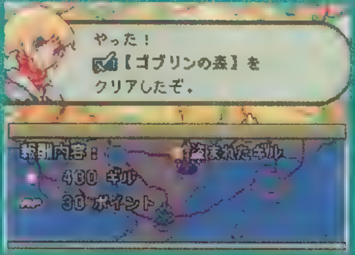
在依瓦利斯大陆上有许多便利店形式的酒吧，在这里面你可以了解并接受不同的任务。在接受任务之前，你需要先收集有关任务的情报，然后再决定是否接受任务。

2 自由选择任务



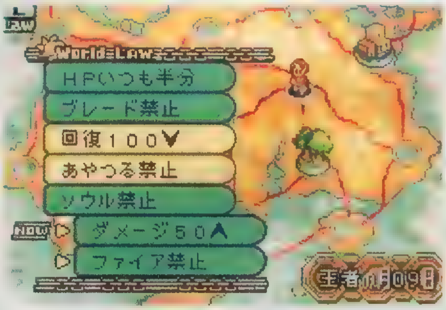
所委派的任务会以一个列表的形式出现，如果想接受某项任务还必须支付一定的情报费，玩家可以根据自己的实力自由选择。根据任务难度不同需要支付不同的情报费。

3 完成任务获得报酬



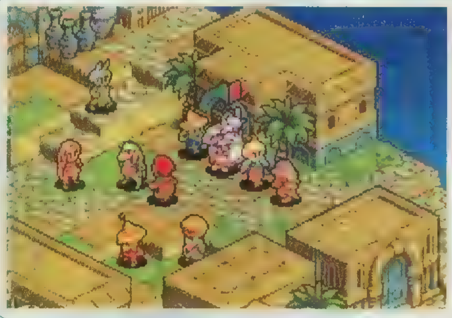
接受任务之后就可以前往相关地点执行任务，在顺利完成任务之后可以获得一定的报酬。报酬的种类可以是金钱、道具或者特殊能力等，这些都可以在菜单中进行确认。

法规和裁决是依瓦利斯大陆的绝对权威，在战斗中必须遵循。



1 在移动中确定当前生效的法规

在向任务要求的据点移动时需要花费一定的时间，在这段时间内当前生效的法规会发生变化，从图中我们可以看出，在NOW字样的箭头标注的法规是目前生效的法规，如果此时进入据点发生战斗，则必须遵循这两条法规："不能给予50以上的伤害""禁止使用炎属性攻击"。因为法规是随着时间改变的，玩家可以选择不同的路线来控制时间，达到间接选择法规的目的。这样就可以选择那些对自己有利的法规之后再展开战斗。



2 在战斗中违背法规要接受裁决

虽然制定了法规，但是并非强制执行的。玩家在战斗中依然可以作出违背法规的行为，不过这些行为都会受到裁决者的处罚。裁决者的裁定分为两种：警告和退场。当违规的行为较轻时，裁决者会出示黄牌，表示警告；如果违规行为严重，裁决者会出示红牌，直接将违规角色罚出场。如果同一角色两次被出示黄牌，也会被罚出场。虽然对违规的判罚非常严厉，但是在某些情况下还是可以加以利用的，比如濒死角色大可以自我牺牲用违规战术给于敌人伤害后退场，说不定可以起到扭转战局的作用。

3 战斗结束后违规角色要受到惩罚

在战斗结束之后，那些违反法规的角色就要接受惩罚，根据违规行为的严重程度，所受到的惩罚也不相同。程度较轻的需要接受就地惩罚，比如体罚、罚款等；程度较重的角色则有可能面临牢狱之灾，特别是那些经常被罚退场的角色一定会被关押上一段时间。关押的时间由裁决者决定，不过玩家可以通过交保释金的办法来缩短关押的时间，甚至还可以直接免除罪行。对于那些经常违规的角色，预先准备好一大笔保释金是非常重要的。

看到这两个关键字“BANPRESTO”和“SRPG”，相信百分之九十九以上的玩家会想到《超级机器人大战》，但是这次要介绍的游戏可是和机战系列没有任何关系，它就是BANPRESTO另一著名幻想SRPG游戏《召唤之夜》的最新作《召唤之夜3》！本次游戏的平台终于换成了如日中天的PS2，游戏媒体也换用了容量更大的DVDROM，因此游戏的整体素质绝对值得信赖。《召唤之夜》虽然也是SRPG，但是它属于和机战完全不同的类型，相比之下，它更加类似于《皇家骑士团》系列：战斗地图不大但是有高低差概念，人物有方向设定，从背后发动攻击可以造成更大的伤害等。虽然《召唤之夜》的名气远没有机战来的大，但是它仍不失为一款优秀的SRPG作品。在此向所有SRPG迷郑重推荐这款游戏。另：2001年在PS上发售的《召唤之夜2》可以称得上是PS中后期最优秀的SRPG作品之一。

主人公（女）
阿蒂

story

本次的故事从前作中登场的“圣王国”与“旧王国”并称的“帝国”中开始。主人公原本是一名帝国军人，不知何原因使得主人公决心离开军队，成为一名家庭教师（汗……）。这天，主人公带着自己的学生前往士官学校，但是不料所乘坐的客船遭到了海盗的袭击，混乱中，客船与海盗船被吸入了一道不可思议的光线之中……

当主人公清醒过来后发现自己躺在一个不知名小岛的岸边，一只凶暴的召唤兽出现在眼前，并向自己的学生们发动了进攻，为了保护学生，迫切需要力量的主人公心中响起了不可思议的声音“如果想拥有延续生命的力量，就将我的力量解放出来吧！”一心为了保护学生的主人公接受了心中的呼唤，突然在主人公眼前出现了一把迷之剑，这把剑散发着与将他们带到这里的不可思议的光线相同的光辉。

召唤之夜 3
■BANPRESTO
■SRPG
■发售日未定■价格未定
PS2
游戏人数 1　PS2专用记忆卡　DVD ROM
http://www.summonnight.net

召唤之夜
SUMMON NIGHT 3
サモンナイト

主人公（男）
雷克斯

本次的主人公是家庭教师

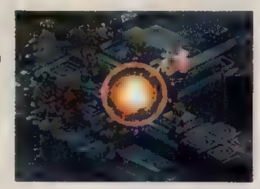
《召唤之夜》系列的舞台都设定在异世界“林巴乌姆”，本作的主人公不再是前作中的那种小男生（小女生），而是身为帝国军队的一名精英份子，在舍弃了自己军人的身份之后，成为了一名专门辅导那些希望进入军官学校学生们的家庭教师，主人公这样的选择究竟是为什么呢？在前作中大受好评的性别选择系统本次依然保留了下来，另外身为老师的你还可以在四名学生中选择合适的成员作为冒险的伙伴。在与学生交流的过程中体会师徒之情，是本次故事的主题。

3D 地图

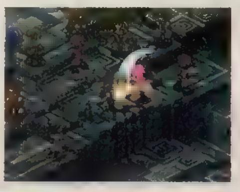
可以旋转视点：游戏的场景采用了全三维的表示方法，具有非常明显的高低差，某些角色很可能被地图上的物体挡住而无法看到，因此玩家可以利用地图的旋转来调整合适的视点进行游戏。

可自由扩大缩小画面：除了可以自由变换视点，还可以随意扩大或缩小画面显示，在发动进攻时可以选择扩大画面来观看华丽的战斗，在行动之前则可以缩小画面来观察周围的情况，十分方便。

2D 角色



与全 3D 地图不同，角色的表示方法采用了更加细致的 2D 表现手法，人物的动作和表情都用动画的形式表现出来，活灵活现，生动有趣。比如在 HP 不足时头上会出现大滴的汗珠，在愤怒时头顶会冒烟等等，这样细腻丰富的表现手法将使游戏的乐趣大大增加。



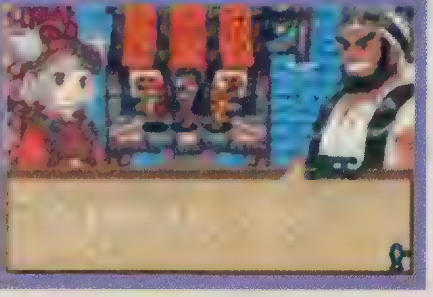
召唤之夜~克拉弗特剑物语

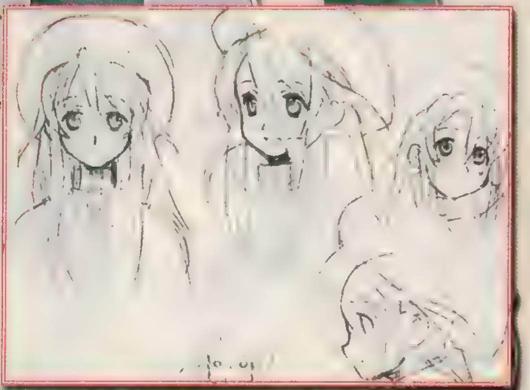
■BANPRESTO
■ARPG
■2003 年春■价格未定
GBA
游戏人数 1~2　专用游戏卡带 对应
http://www.summonnight.net

以异世界“林巴乌姆”为舞台，玩家将扮演一名武器锻造师，利用自己制造的武器战斗，以获得武器锻造师最高称号为目标而展开广阔的冒险。

本作最大的特点就是充满了动作要素，在发生战斗时玩家可以像 ACT 游戏那样自由控制角色行动并展开攻击，这点与著名的传说系列十分相近，另外本作还支持两名玩家通讯对战、从游戏画面来看，本作依然保持了《召唤之夜》的一贯风格，非常值得期待！

以《召唤之夜》世界为舞台的 ARPG 游戏登陆 GBA





侵食污染 .hack vol.3

http://www.hack.channel.or.jp

.hack vol.3 侵食污染
■BANDAI
■RPG■5800 日元
■12 月 12 日发售
PS2
游戏人数 1 / PS2专用记忆卡 对应 / DVD
http://www.hack.channel.or.jp

贞本义行+伊藤和典+真下耕一,当这三位大师级的人物聚在一起,几乎就可以保证一个游戏拥有 20 万左右的销量,再加上同期播出的 TV 版动画和与游戏同捆发售的 OVA 动画,hack 系列能够拥有如此高的人气也就不足为怪了。不过这样的人气只是局限于日本,在国内恐怕很难有这样的轰动效果,首先它是一个完全网络化的单机游戏,家用游戏机网络化现在仍然仅仅是刚刚起步,大多数玩家可能一时之间还很难接受网络游戏这种概念。其次,.hack 的故事构架和世界观设定相当庞大,由两个世界——"现实世界"和"网络世界"混杂而成,游戏只是讲述了网络世界中的一部分故事,TV 版则是讲述在游戏开始之前的网络世界中的故事,而和游戏同捆发售的 OVA 则是讲述了和游戏同一时间内真实世界中的故事,只有把这三方面的故事结合在一起,才能够真正理解.hack。对于那些已经将前两作打通的玩家来说,《vol.3 侵食污染》绝对是必玩的游戏,而对于刚接触.hack 的玩家来说,侵食污染一定会让你觉得无从下手,所以最好还是从 vol.1 感染扩大开始玩吧。

关于游戏本身实在是没有什么太多可介绍的地方。本作的具体情节现在还不得而知,只知道与副标题所说的一样"THE WORLD"世界受到污染发生了异变,主人公的同伴米亚(就是那只兔子)也受到了影响,整个事件的缘由相信直到游戏发售也不会有太多的内幕公布,毕竟本作的唯一卖点只能是剧情了。至于游戏系统,更是没有必要再提,除了"THE WORLD"的版本由 2.75 升级至 2.90 之外,基本保持不变。实话说,从画面到系统,.hack 三作几乎如出一辙,纯粹的商业运作方式。就算是机战系列,每次也还要强化一下画面,增加一下系统什么的。.hack 如此的商业运作却又能取得这么好的效果,这还是很少见的一件事情,难道那三位大师的魅力有这么高吗?

本作的关键人物——寺岛良子

目前已经判明本作的关键人物名叫寺岛良子,是一名使用重斧的美少女,主人公在地下迷宫五层和她相会,她会是探索事实真相的关键吗?现实中的寺岛良子是一个名叫远野京子的女性,她也是与游戏同捆发售的 OVA 第三部的主人公。在网络世界发生异变的同时,现实世界中也迎来了剧情的高潮。

妖精战士 精灵的黄昏

■SCEJ
■RPG
■冬季发售预定■价格未定

PS2

游戏人数 1 | PS2专用记忆卡 | DVD

http://www.scej.jp

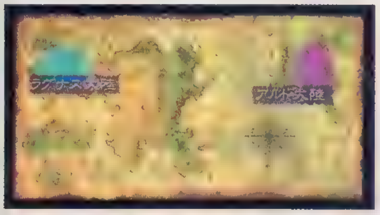
一个故事，两位主角……

ArcTheLad 妖精战士 精霊の黄昏

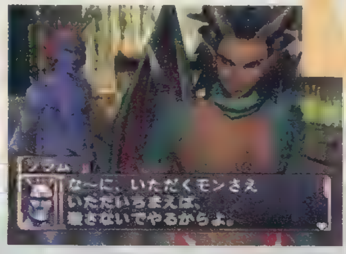
せいれいのたそがれ

眼看着众多大作已经纷纷定下发售日，可是SCE的当家RPG作品《妖精战士~精灵的黄昏》仍然没有公布具体的发售日期，实在是令人心急。不过最可气的是《妖精战士》竟然连一个正式的官方主页都没(www.scej.jp/arcthelad/index2.html上只有三张设定原画，而且已经半年没有更新，Faint！)，要不是每个月都有新的资料公布，不得不令人怀疑这个游戏会延期到春季发行。相比之下，《暗黑编年史》的待遇就要好得多，不但早早就确定了发售日期，而且还公开了大量游戏movie，在东京电玩展上还有免费的体验版派送，这样的待遇实在是有点不公平啊！

两个主角的故事交织在一起

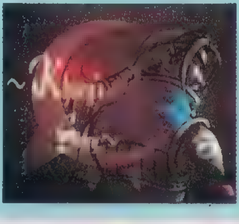


《幻想水浒传3》采用了多名主人公的故事互相关联、互相影响的表现手法，游戏者将分别以不同的主人公的视点来进行游戏，理解剧情。《妖精战士~精灵的黄昏》也采取了这样一种手段，故事将由两名主人公从对立的势力中共同展开。这两名主人公分别是：从拉格纳斯大陆尼迪利亚国开始冒险的人类——卡格，从阿尔德大陆东方开始冒险的魔族——达克。当这两人人生的轨道重合在一起时，会发生什么事情呢？



卡格的故事

这是一个能源枯竭的世界，一种新能源"精灵石"的发现立刻吸引了众多势力的目光。卡格所居住的尼迪利亚国尤贝尔村就是最近发现的具有丰富精灵石资源的地方，卡格的故事就从守护精灵石的战斗开始。在精灵石采集场，魔族发动了突然袭击，卡格率领防卫队加入了战斗……幕后，蒂尔兹巴尔德帝国也对精灵石资源展开了秘密调查。



达克的故事

身为龙系魔族——多拉格族的勇者，伟大的战士温多尔夫的儿子达克，虽然怀有用武力统一魔族的理想，却不幸在父亲死后被老妖婆基德用"诅咒的头箍"所控制。一天，基德命令达克前往哈斯塔沼泽捕获怪物，在这里达克发现了丢失的父亲一族的秘宝，同时达克受到了刺客的袭击……在昏迷中，达克听到了父亲的声音："达克……拯救魔族……"

超级机器人大战 原创世纪

スパロボ大戦 ORIGINAL GENERATION

超级机器人大战原创世纪
■BANPRESTO
■SRPG
■11 月 22 日■5800 日元
GBA
游戏人数 1　专用游戏卡带 对应
http://www.hotline-web.com

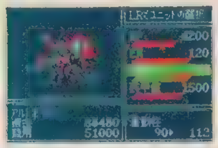
在大家拿到这本期刊的时候差不多也到了《机战 OG》发售的日子了，这也意味着本次《机战 OG》的报道将是最后一期了。几个月来，星辰一直怀着期待与激动的心情为大家报道有关 OG 的最新消息，经过一段不算漫长的等待后终于可以亲密接触这款颇具吸引力的新作了，实在是高兴啊！以后星辰还会一如既往的为大家报道有关机战的最新情报，希望大家也能继续支持我们的工作。本次的完结报道将给大家详细介绍改造系统、熟练度系统和有关机师能力的一些修正，同时还会公开前五话的剧情，下面马上进入正题。

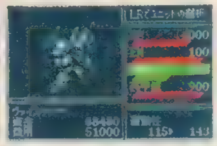
改造系统

本次的改造系统相比前作 R 有了较大的区别，可以说同时具有了回归原点和新颖创新的特点。下面我们分别来看一下机体改造和武器改造。

机体改造

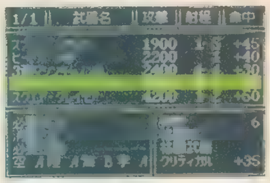
本次的机体改造有了重大变动，和之前所有机体能力都具有相同的可改造段数不同，本次机体的各项能力拥有不同的改造段数。比如白骑士 HP 拥有 8 段改造，EN 和装甲拥有 10 段改造，运动性则只有 5 段改造。古铁的 EN 和运动性拥有 8 段改造，装甲拥有 7 段改造，而 HP 只拥有 6 段改造。从上面的例子我们可以发现眼镜厂对机体的平衡性又做出了进一步的修正，机体的优势能力的可改造段数减少，劣势能力则拥有较多的改造段数。不过这样的设定是否会使游戏的乐趣降低呢？



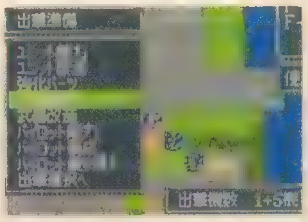


武器改造

武器改造又回复了以前的设定，对单个武器分别进行修改。统一改造和个别改造这两种系统都拥有不少的支持者，所以也很难判断究竟孰优孰劣，总之不同的系统有不同的打法。另外使用“武器选择系统”替换旧有武器时，原有武器的改造状态会保留下来，因此玩家可以放心地替换自己想用的武器。



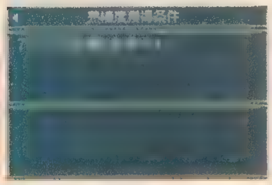
出击前改造

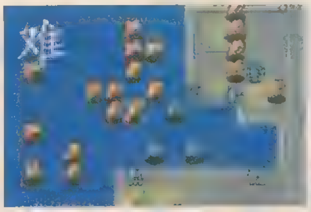


以前改造工作只能在每话结束后的系统画面中进行，本次修改了这项设定，在进入战场选择我方机体时依然可以进行改造和换乘机体，这个设定无疑十分有利于玩家，玩家可以在查看战场情况和敌人资料后再决定派出的机师和所乘的机体，同时也可以对武器和机体进行有针对性的改造。不过总觉得这种设定会使游戏难度有所降低。

熟练度系统

本次是首次在手掌机机战作品中加入熟练度系统，相信游戏的乐趣又能大大增加。本次的熟练度依然会影响游戏向易、普、难三个方向发展，在“难”的情况下，敌人的数量和机体的强悍程度都会增加，非常富有挑战性，另外还有一项人性化的设定出现，就是在作战目的中可以查看达成熟练度的条件，这下大家可以不用自己摸索或是对照攻略取得熟练度了（呵呵……做攻略时也能轻松不少啊！）。





机师能力

本次的角色设定有“性格”这项隐藏数值，根据性格的不同会对气力造成很大的影响。比如“乐天派”性格在成功回避敌人攻击之后气力会增加！而某些性格在受到攻击之后反而会使气力下降，因此需要好好把握角色的性格并加以利用。遗憾的是目前只公开了“乐天派”的性格，究竟还存在有多少种性格现在还不清楚。

相同的精神在不同角色使用时所消耗的 SP 并不相同，那些角色擅长使用的精神消费 SP 会少于标准值，某些不擅长的精神则可能高于标准值。比如南部响介的见切精神需消耗 25 点 SP，而基利亚姆只需消费 20 的 SP。

隆盛路线 第一话 セカンド·コンタクト(第二次接触)

作为新型试作机测试机师的艾鲁扎姆(エルザム)少佐:"但是那里出现了未确认物体'BUGS(バグス)'。"操纵切换成战斗模式的试作机前去击退敌人的艾鲁扎姆少佐:"这未确认物体的正体究竟是什么……

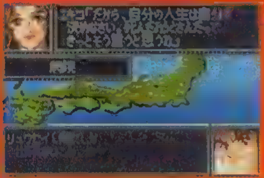
隆盛路线第一话艾鲁扎姆就登场了,实在是令人意外。

响介路线 第一话 折れた翼、砕けた爪(折断之翼、碎裂之爪)

极东支部,作为可变形PT比尔特拉布塔(ビルトラプター)测试机师的是南部响介。但这部机体变形时的安定精度极低。就算知道这点,上司仍然坚持响介进行测试,并且要求即使在最糟糕的情况下依然要完成变形测试。带着猜疑的响介启动了变形装置,果不其然……在变形的过程中发生了意外,机体坠落……!

隆盛路线 第二话 パーソナルトルーパー(独走轻骑兵)

和青梅竹马的楠叶(クスハ)一同去看望母亲回来之后的隆圣(リュウセイ)去参加了一个叫做"燃烧吧PT(バーニングPT)"的游戏决赛,并且漂亮的获胜;但就在此时,在会场附近的楠叶所处地遭到了攻击!隆圣为了守护楠叶和其他无辜的人们,坐上了盖修拜斯特MKII(ゲシュペンストMkII),和突然出现的BUGS展开了战斗…



响介路线 第二话 新天地(新天地)

因比尔特拉布塔事件而受到处罚的响介被调到了北美支部,遇上了上司曾迦(ゼンガー)和一样是机师的艾克赛琳(エクセレン)。然后一上来就开始了盖修拜斯特mkII的实体训练,但出乎意料的非常轻松,响介和艾克赛琳之间的配合非常默契,简直就不像是初次组合。奇妙的初遇拉开了响介和艾克赛琳之间故事的序幕……。

隆盛路线 第三话 训练(训练)

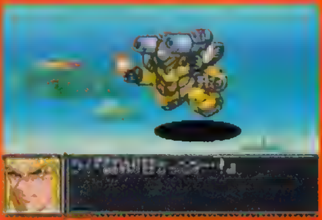
隆圣承认了自己所持有的素质,作为PT的测试机师加入了军中,并结识了境遇和自己差不多的彩(アヤ)和莱(ライ)。在英格拉姆(イングラム)的指挥下,隆圣被指示和另两人作团队训练,但隆圣急于让英格拉姆承认自己的实力,一人破坏了整体阵形。到底他能不能顺利的和另两人组成[illegible]

响介路线 第三话 先发制人

和响介同属ATX队的成员,布利德(ブリット)所乘的输送机被不明机体攻击,布利德苦苦支撑着等待响介他们的救援。正在这时,不明机突然向输送机发起了攻击!万分危急的时刻,古伦卡斯特零式(グルンガスト零式)的惊天一击,斩裂敌人!

隆盛路线 第四话 フイアー·ゲーム(恐怖游戏)

小队的默契练习仍然在进行着,2周之后,隆圣他们终于开始了实战训练。正想进行初次水中战练习的隆圣他们,突然接到了输送机被所属不明机体袭击的通信!训练中止,前去营救输送机的SRX队能够成功救出输送机吗?还有那袭击输送机的不明机体到底是!?



响介路线 第四话 钢铁の孤狼(钢铁之孤狼)

ATX队在接到输送机受到袭击的消息后马上赶去救援。但是这次,响介的座机换成了由布利德护送的输送机所送来的新型机——古铁(アルトアイゼン)!

隆盛路线 第五话,南极の惨剧(南极的惨剧)

SRX队被派遣到南极作为式典的警备。即包括宇宙诺亚(スペースノア)级的一号战舰白金(シロガネ)的竣工式,新型机体古蓝森(ゲランゾン)的披露日在内的式典。而且,这个式典也是同异星人"GUEST(ゲスト)"进行会见的日子;随后"GUEST"方的战舰出现。……会见刚刚开始,古蓝森就向GUST和白金展开了攻击!?

响介路线 第五话 天の龙、异界の风(天之龙、异界之风)

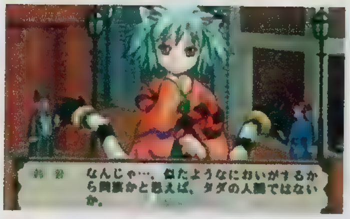
赶往南极式典的ATX队在移动中接到了预定汇合的飞龙改(ヒリュウ改)受到敌人攻击的情报,急速与飞龙改汇合后在和敌人的战斗中一架不明机体出现,这架机体的机师把它称作——风之魔神赛巴斯塔(サイバスター)……

大正鬼魂异闻录

■GUST
■SRPG
■2003年2月■价格未定
PS2
http://www.salburg.com

story

大正初期的日本以西欧化为发展方向，这使得传说中的鬼魂们渐渐被人们忘记了它们的存在。鬼魂们选择了一个约定的地点，慢慢集结在一起，这个地方就是日本中心地带的山中之国——信浓。可以同鬼魂们交流的性格各异的五个人也来到了这个约定之地，他们为了各自的信念而互相争斗，这里面究竟隐藏着什么秘密呢？



在本作中，玩家需要从五个角色中选择一个进行游戏，每个角色都因为怀有不同的目的而参加战斗。每隔15天这五个“血之契约者”就要带领自己收服的鬼魂参加“百鬼夜行之战”，只有胜者才能获得宝贵的“天降勾玉”，收集所有37种“天降勾玉”是游戏的最终目的。

各种各样的鬼魂将作为战斗的同伴登场，游戏中的鬼魂共有36种。每种鬼魂都拥有自己的属性——火、水、土、风等，并且可以利用道具或装备创造出最强的鬼魂。当鬼魂的状态满足一定条件之后就可以在特定场所进行“变生仪式”转职成更高能力的鬼魂。

system

游戏流程可分为三个部分：事件部分、冒险部分、百鬼夜行部分。

事件部分

在游戏开始时或者获得“天降勾玉”之后就会进入事件部分，只有触发了事件部分才能使游戏进入新的阶段。也就是说事件部分实际上是本游戏的主线故事，要想使游戏进行下去就必须得到“天降勾玉”。

冒险部分

以15天为限，玩家可以在信浓内自由活动的冒险部分。玩家可以进行寻找道具，购买道具等活动，满足某些条件之后还会有特定的事件发生。当移动到在地图上用BATTLE表示的地区时，就会发生自由战斗，在战斗中玩家可以强化自己的鬼魂，也有可能获得新的鬼魂。冒险部分以日为单位，经过15日之后自动进入百鬼夜行部分。

百鬼夜行部分

百鬼夜行部分是按照回合制顺序输入指令的战斗方式。战斗双方最多派出五名角色，将对方首领人物击倒即可获得胜利。因为首领处在队伍最后方，只有将其他鬼魂全部击倒后才可以攻击首领。鬼魂有HP设定，当HP为零时，鬼魂会陷入石化状态，短时间内无法行动。

新闻

索尼销售新计划之——PlayStation 2 进入中国市场

近期关于索尼公司决定在 2003 年在中国正式推出 PlayStation 2 游戏主机的消息铺天盖地，很多玩家都认为中国日渐庞大的电子游戏市场使得索尼做出如此的决定。诚然，我们的电子游戏市场确实在逐步扩大，而且市场中已经成熟的固定消费者也不在少数。但究竟是什么根本原因促使索尼做出如此决定的呢？我们这些已经有些头脑发热的玩家群体还是先看看来自其他层面的报道再说。首先请看 10 月 26 日“新民晚报”中报道的节选——

日本索尼公司昨天在沪举行全球董事会议，会议间隙，公司总裁兼首席运营官安藤国威接受了记者采访，并向中国消费者郑重“许诺”：“中国市场是索尼全球业务发展新的‘引擎’，我们将加快步伐，为中国消费者提供更新更好的产品和服务。”

索尼全球董事会议此前曾在北京举行过，这是第一次选址上海。据安藤介绍，除了美国和日本，索尼还是第一次在同一个国家召开多次这一最高级别的决策会议。此举既有庆祝中日邦交正常化 30 周年、为中日友好添砖加瓦之意，也是因为上海已成为索尼全球架构中不可或缺的重要组成部分。

安藤说，受世界经济不景气的影响，许多电子产品制造商的业绩有所下滑，索尼的全球业务也面临一定阻力，但是它在中国市场的成绩却逆势而上，销售额达到 10 亿美元，大有“一招活满盘赢”之势。他还预言，虽然中国目前还没有取代美国成为索尼最大的海外市场，但是在华的销售规模很可能在 6 年内超过日本本土。

中国的经济能量日益增长，如何开发这个大市场自然成了此次董事会议的焦点话题。安藤说，索尼过去在华侧重于发展家电产品，伴随着网络时代到来，将大力开发广泛的数字和网络技术，通过将硬件和软件产品结合、音视频与 IT 技术融合，让中国消费者享受到电子产品、游戏产品、音乐影视产品及网络供应等全方位的服务。目前索尼的核心业务正在从出售单个的硬件产品向提供一揽子解决方案转型，力图开拓新的视听娱乐领域。尽管很多人认为跨国企业在全球市场最好能保持步调一致，但是由于中国消费者对高科技产品的需求十分旺盛，因此这一转型在华的推进节奏可能会比在日本本土更快。

几星期前，索尼音乐刚刚在华设立工厂，开始生产 CD 和 DVD 音像制品，全球董事会议昨天又宣布，将扩大在中国生产和销售产品的范围，例如制造笔记本电脑和销售日前刚面世就已引起业界和玩家极大瞩目的 PS2 游戏机。“索尼的进步离不开中国的发展，上海及周边地区的知识产权保护等工作开展得卓有成效，我们全体董事会成员都对中国市场充满期待！”安藤国威如是说。

以上摘自 10 月 26 日《新民晚报》

简讯

◆“GTA3”因为过度表现暴力，使得该作无法在澳大利亚发售。

◆“梦游美国 3”计划全机种发售，并对应跨平台网络对战。

◆生化危机电影版决定制作续作，米拉乔沃维奇继续出任女主角，故事接续前作，女主角将尝试从浣熊[illegible]

◆NAMCO 街机光枪射击游戏“化解危机 3”已经开始测试。

◆SAMMY 的对战格斗游戏“罪恶克星”开始制作同名电影。

◆“飞龙”推出限定版，特殊制作的限定 XBOX 主机全球限量 999 台。

◆CAPCOM 街机格斗游戏“CAPCOM 全明星格斗”明年春季上市。

◆2003 年 2 月 8 日将发售 SWC 版动作 RPG“洛克人 EXE”。

◆日本京都推出女性玩家街机专区。

◆微软联手百威推出全美酒吧试玩 XBOX 的活动。

◆光荣将在 2003 年的第一季度推出“真三国无双”系列的最新作“真三国无双 3”。

◆BANDAI 本财政年度的纯利润将会提升 26%，达到 70 亿日元

◆CAPCOM 的“生化危机网络版”不需要 PS2 硬盘也可以运行。

◆12 月 12 日推出“鬼武者 2”廉价版本，售价 3980 日元。

◆SongPro2003 年推出 GBA 外设“SongPro Player”，通过这个装置，可以使用 GBA 或 GBC 来播放 MP3。

◆TEMCO 的“生与死沙滩排球”延期到 2003 年的 1 月 1 日。

◆PS2 动作游戏“鬼武者 3”正在开发中，本次的风格趋于国际化。

◆为了稳定玩家，索尼负责人在官方场合宣称，截至到 2006 年，PS2 仍会是索尼的唯一主推家用主机。

◆2003 年内史克威尔必将推出“最终幻想 XI”。

◆“最终幻想 XI”的销售成绩将决定系列今后的定位，本系列是否网络化将由销售成绩为第一因素。

◆NAMCO 的“皇牌空战”系列和“山脊赛车”系列都将在近期公布最新续作，其中“山脊赛车”将改变名称并同时推出所有主机平台的版本。

◆ATI 为 GameCube 主机生产的图形处理芯片已达到 1200 万片。

◆“逆转裁判 3”开发中，对应主机仍为 GBA。

◆圣诞期间，日本地区 XBOX 主机购买者可以免费获得 DVD 播放遥控器。

◆据称“莎木 3”能否继续开发将由 XBOX 版“莎木 2”的销量决定。

◆世嘉经典游戏“忍”，将被搬上银幕，预定 2004 年夏季全美上映。

◆ENIX“勇者斗恶龙”系列最新作在今年年底公布。

◆电影版“生化危机”全球收入已经突破 168 亿日元大关。

◆前段时间经济不景气的 NAMCO 因内部改革，使得部门赢利大幅度上升。

◆“向北去”将制作续篇。

◆“信长的野望 苍天录”2003 年 1 月 PS2 版发售

◆“真女神转生”GBA 复刻版本约定 2003 年发售

◆WSC 将推出“机动战士高达 SEED”的游戏

◆“高达 ONLINE”网络游戏会员 25000 人突破

◆“魔界村”登陆日本手机游戏。

◆原世嘉厂商库存的“樱花大战 3”和“樱花大战 4”的限定版已经决定全部公开销售。

◆“生化危机 2”和“生化危机 3”NGC 版发售日预定在 2003 年 1 月 23 日。

◆NAMCO 的“铁拳”决定制作相关电影。

◆PS2“暴走传说”2003 年 1 月 23 日发售预定。

◆任天堂表示已经开始了游戏主机 NGC 和 GBA 后继机的开发和研制工作

◆市场研究公司 Jupiter Research 公布对 2007 年游戏业界的预测报告书，预测游戏业界的市场规模到 2007 年为止估计成长 40%，玩家平均年龄将会上升到以 23 岁的群体为中心。游戏机的所有率将会从 18%增加到 61%，一个礼拜中玩家大约会花费 15 个小时玩游戏。

◆“生化危机 4”将会在近期公布最新消息。

◆因为“最终幻想 X”的续作公布，导致很多玩家甚至游戏制作者都认为“最终幻想Ⅵ”也应该推出续作

◆“鬼哭”的 2DVD 版本的传闻被证实，但实际上只是采用两种不同包装而已

◆“侍~完全版~”在 2003 年 1 月 16 日上市

而 10 月 28 日的日本产业经济新闻上有以下详细报道，通过这一报道更加确定了 PS2 将在 2003 年中国上市的可能性。

PlayStation 将在中国销售

本月 28 日，超人气家用游戏主机“PlayStation”（简称 PS）的后继主机“PlayStation 2”（简称 PS2）的中国市场销售计划已经确定在明年执行。

今后索尼将与中国本土的程序设计人员共同开发中文版游戏软件，以便于对抗中国盗版市场。

PS+PS2 共在全世界 120 个国家发售，目前全球主机销售数量超过了 1 亿 3000 万台。为了增加主机市场销售量，为了与竞争对手任天堂的“GameCube”和微软的“XBOX”拉开距离，索尼选择了有着很大市场需求力的中国。

关于游戏主机的生产问题，目前考虑到可以在中国本土进行生产，所以具体定价还不明确。但对于目前中国市场中大约 1 美元（8 元人民币）的盗版游戏软件定价，是索尼首要的考虑问题。

以上摘自 10 月 28 日《日本产业经济新闻》

以上就是从其他层面得来的具体报道，从中我们不难看出，所谓的 PS2 进入中国市场，确实只是索尼庞大的中国销售计划的一部分而已，并不是作为主体出现。PS2 在中国正式上市已经在议事日程中，但索尼要面对的各种问题还是很多的，尤其是当年四通国际贸易公司代理世嘉“土星”（简称 SS）的失败，确实值得索尼公司借鉴。

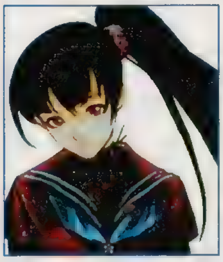
索尼方面的具体官方回应，目前本编辑部截稿日为止还没有得到。但我编辑部已经通过正式途径与索尼取得联系，希望可以在第一时间为大家奉上采访实录。敬请关注本刊，关注 2003 年中国电子游戏市场。

游戏学——将成为世界通用的学科

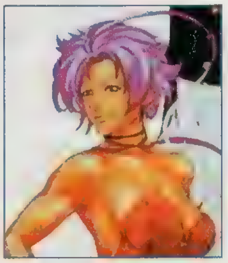
日本大阪电气通信大学在 2002 年 11 月 3 日开创了一个针对游戏进行的文化、艺术、产业等多方面研究的“游戏学会”。该学会目标就是建立一个世界通用的“游戏学”！

目前预定由对人工智慧研究方面相当擅长的大阪电通教授担任会长，首期研究项目则包括“游戏的艺术性”、“对社会的效应”、“游戏心理学”等各式各样丰富的项目。

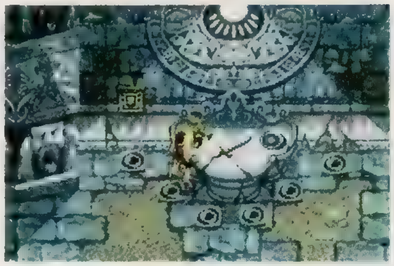
《格斗之王 EX2》中八神队原创角色登场



负责开发 GBA 版《格斗之王 EX2》的 Marvelous 最近公布了游戏的一些新消息。该系列超人气角色——八神庵在本作中将会和两名新角色组成队伍参加比赛，其中一位是一名 27 岁，身高达 2 米的女模特，而另一名则是一名 16 岁的高中女生而相关的具体消息厂商没有具体透露。



《古墓丽影：预言》GBA 上市



GBA 动作冒险游戏《古墓丽影：预言》11 月 12 日正式上市。这款游戏虽然是出品在手掌机上的，但制作小组为其设计了全新的故事，全新的关卡、全新的敌人。据说游戏的许多特点都保留了下来，其中已知的是：

隐藏地点：和该系列的一贯风格一样，游戏里包括了不少秘密的地方，那里隐藏了装备、武器和道具，也包括通关捷径。

BOSS：除了一些普通敌人外，劳拉还会在各个关卡遇到形式各异的BOSS。

SNK关联事件最新报道——62亿日元的诉讼

SNK公司的版权所有公司——PLAYMORE在10月28日再次对ARUZE（就是当初SNK经济危机时收购SNK的弹珠台生产厂商）提出诉讼，要求将今年5月15日提出的赔偿损失金诉讼书中的29亿日元赔偿提升到62亿日元。并相对应地提出了新追加赔偿的两点原因。PLAYMORE认为，ARUZE公司在推出的PS2用游戏软件“ARUZE王国7”中，侵犯了SNK的版权。而且在ARUZE推出的游戏“IRE-GUI”中，多次使用了SNK的版权标记。由此，PLAYMORE认为，必须在诉讼书中将赔偿金提升到62亿日元。为此，SNK原社长川崎英吉还指责了ARUZE的申请破产的举动，他认为这是ARUZE在逃避关于侵犯著作权的惩罚。

GBA新对手——诺基亚+世嘉

诺基亚和全球领先的游戏发行商世嘉公司在2002年11月4日宣布，两家将携手为诺基亚全新游戏手机系列提供品牌游戏。根据此合作协议，世嘉将为诺基亚N-GageTM游戏平台开发游戏，在诺基亚S60平台和Symbian操作系统上运行。该品牌旗下的游戏将存储在记忆卡中独立上市

诺基亚移动电话亚太区娱乐和媒体业务部总监Loren Shuster说：“诺基亚相信游戏是移动通信行业下一个焦点。诺基亚游戏平台将我们提升至移动互动游戏的新高度，为发行商和终端用户提供全新而独特的游戏产品，这在以前是毫无可能的。我们很高兴世嘉这样世界知名的的游戏发行商能为我们提供丰富多彩的高质量游戏。世嘉可提供多种基于不同类型的出色游戏。”

世嘉公司的首席运营官Tetsu Kayama说：“我们很高兴在这一创新项目上与诺基亚合作。我们推出了一项多平台战略，为全球各种类型的硬件提供内容。我们相信诺基亚与我们将创作移动游戏的新类型。”

诺基亚移动电话亚太区高级副总裁Robert Andersson说：“游戏是具有相同爱好的大量用户联系和沟通的有趣方式。丰富的移动游戏，加上通过蓝牙连接的近距离多用户游戏和通过无线网络连接的广域游戏，共同创建了全新的游戏理念。移动性将为创新的游戏理念加入全新元素，为游戏和电信等行业提供新的发展机遇。我们很高兴能通过优化的游戏设备将我们的专长扩展至游戏领域，让消费者享受丰富多彩的互动移动游戏。”

作为启动步骤，诺基亚于2003年2月推出其游戏手机系列的首款优化的游戏产品诺基亚N-GageTM游戏平台设备。该游戏平台设备将与来自顶级游戏发行商和开发商的品牌游戏产品一起推出。诺基亚N-GageTM将在诺基亚S60平台和Symbian操作系统上运行。

传说系统的历史相对于那些超人气系列来说还是后辈，但发展速度惊人。最新作《世界传说——换装迷宫 2》于 10 月 25 日上市，本作由 ALFA SYSTEM 和 WOLF TEAM 合作开发，前者正是《跨越我的尸体》、《高机动幻想》这两款有口皆碑的游戏的开发公司，后者更是初代幻想传说的实质开发单位，其中部分人员离社后成立了现今著名的 TRI-ACE，所以也不用奇怪“星之海洋”与“传说”系列的相似。

本作的画面让人眼前一亮，在 GBA 众多游戏中堪称翘楚。用色颇丰，连角色头发上的光泽也不放过。战斗画面更是接近 PS 的水平，且与永恒传说一样采用 5 头身的人物比例，而且还不用读盘，这实在比之 PS 上强过太多！不过人物在迷宫中行走的样子就有点难看了，而且只有四方向移动。城镇画面简洁而有效，节约了成本的同时让人更快地融合进本作的乐趣之中，有些类似 AVG 的剧情表现手法十分精妙，有效地回避了 2D 俯瞰型 RPG 在表现剧情特别是人物表情上的匮乏，也予人以赏心悦目之感，大大加强了角色的魅力。音乐一如往作的悦耳，可没有了主题歌总让人不是个滋味。(又不是 GBA 不能做主题歌啊~！怒~)

本作的风格与 GBC 上的前作换装迷宫相同——弱化故事而以多样的任务展开来强化游戏的本质乐趣。游戏世界中有许多人会寻求帮助，此时在城镇地图上会出现 HELP 字样，前往交谈并答应了委托后玩家就需要前往迷宫中解决这些委托，而这些迷宫都是随机生成，所以玩上 N 遍也不会有雷同厌烦的感觉。该系统在承袭前作的同时又得到了大幅度的提升，事件更为丰富多样，且有众多系列中的人气角色参与其中，让投入其中的玩家大呼过瘾。更重要的是本作一般都会同时出现复数的任务，玩家只能从中选择一件来完成。而完成什么样的任务直接影响到故事的流程和玩家将得到什么样服装，若想收集齐全所有服装、完成所有任务事件体验游戏全部乐趣的话，2 次甚至 N 次游戏就成了不可避免的事情，这样就大大的增加了游戏的耐玩程度。另外在整个任务过程中都一直有很体贴的帮助，比如走错了地方会有提示，累了会建议去睡觉等。

服装系统是本作最引人入胜的地方，这种角色成长自由化的理念与龙与地下城第三版规则、6 代目后的 FF、DIABLO2、UO 等 RPG 中的传世名作如出一辙。主角在装备上不同服装后，就可以成为不同的职业而拥有不同的技能。本作的服装数量比之前作大为提高，激增到了 200 种！剑士、弓箭手、战士、盗贼、、忍者、魔法师等传统职业都按照属性被细分为多种，比如火属性的剑士、雷属性的魔法师、风属性的盗贼等，除此之外甚至还有音乐家、厨师、猫娘和经理这种不可思议的职业存在。其中经理这个职业极度搞笑，手提公事包，拿着报纸如教训员工一样的攻击方式让人汗颜不止，其特技更是每走一步加一块钱。(实在……)服装的获取方式有三大类，在商店中购买一些基本的普通服装、通过完成任务得到、还有就是靠与各类其他服装或道具合成的方式，合成是其中最重要的一类，大量新奇的职业、隐藏的强力服装和人物服装(穿上这些服装后，你就会变成那些传说系列人气角色的样子，是不是很心动啊？除了传说系列之外，NAMCO 的人气 PUZ 游戏中的“钻头先生”也客串登场，其职业是地属性学者。)都需要靠这种方式来得到！

另外手动控制的战斗和料理这两个传说系列的特色在前作中由于硬件的问题而被迫取消。伴随 GBA 性能的大幅提升，这两大要素都得以复活，与以前几无差异，由此 NAMCO 官方给今作的战斗系统取了个 “LINEAR MOTION BATTLE” 的新名词。手感上相当的出色，而且十分容易上手，通过简单的操作就能组合出丰富的动作和技能。由于游戏中的恢复品都比较贵，到处收集食材并获取料理制作方式制作出多样的料理的设计有趣而实用。

行文至此，发觉简短的文字只能将本作魅力的表层加以描述，更多本质纯源的乐趣只有待游戏后才能正切感受，因为真的太好玩了！在此强势推奖给所有喜欢或不喜欢 RPG 和传说系列的玩友。

文/太阳黑子工作室·ST.KuCSe

星のカービィ 夢の泉デラックス

任天堂向来注重角色的魅力，旗下众多明星都有着令人惊羡不已的人气与票房，卡比就是其中不可忽视的一员，其FANS群更是涵盖所有年龄与性别。即使是劣质的模仿作品《传说的斯塔非》也能拥有相当的销量，而TOSE制作的《传说的斯塔非》质量上的不如意倒是加深了人们对正统《星之卡比》续作的期待程度。这不，自10月25日发售后两周内，《星之卡比-梦之泉DX》就一直将诸多优秀软件压于其下而稳居销量冠军。

卡比的样子活象一团粉红色的棉花糖，（若是这世上真有这样的生物的话，还真想抱一下它那圆胖的身体来试试手感哦！）可爱的模样是人见人爱，光看包装上的图片就忍不住想把游戏买回家。虽说人家卡比走的是偶像路线，可也不是那种根本没实力的主，金玉其外败絮其中这种评价是绝对不适宜任天堂这家百年老铺的。

作为一款MARIO LIKE游戏，卡比除了可以像同门老大哥MARIO一样可以跳起来踩死那些同样可爱的敌人外，还拥有自己独特的攻击方式。那就是利用它那张犹如吸尘器一样的大嘴巴将敌人吸进来后再将其吐出去攻击其他的敌人，够邪门吧！还有更狠的，当将某些特殊敌人吸入后，卡比更可以COPY下他们的特殊能力来自己利用。这些特殊能力的存在让游戏的乐趣丰富多样，从敌人骑士身上COPY的剑术能力在近距离战斗中十分有利且拥有多样的必杀技，形神俱似《赛尔达传说》、滚球能力的高速刺激让人感觉在玩的是SEGA的招牌SONIC、用激光射击攻击解迷又好似童年把玩的《魂斗罗》、雨伞能力可以让卡比随心所欲的去到各种地方和在某些地方具备减速的效能（虽然对会飞的卡比来说这个本来就不难），更有趣的是使用麦克风高歌来攻击敌人的能力与当年杰克逊天王那款《月行者》中用舞蹈攻击的方式如出一辙。而这样有趣好玩的能力在游戏中共有24种之多，如何巧妙地利用它们是游戏攻关的重中之重。

关卡设计上就和本作的音乐一般的简洁清爽，迷题与动作难度大大削弱，整个过程都沉浸在一种轻松的氛围下。但可别以为就此可以随心所欲，如果满不在乎一味硬闯胡蛮行动的话，等待你的一样只有重新来过的份。笔者认为这种难度设置相当的精巧，轻松简易的大主题下又非一帆风顺，失败之后又给人“只要小心一些我一定能过去”的希望。正是这样的设计有效的增加了游戏的受众群体，若果使用卡比这样的可爱角色但却拥有BT的厉害的难度，非但不会增加原来的FANS更会取得极大的负面影响。也许有人会对此不屑，但笔者一直认为游戏应该让更多的人得到乐趣这样的说法。

除了这些外，本作还有两个亮点：联机模式和MINI游戏。联机模式中，2~4个颜色各异的卡比在同一个屏幕中同台功略，十分的热闹。而经过特别修订的关卡也充分让人体验合作甚至陷害的乐趣。MINI游戏方面更是十分有趣，总共三种，包括拔剑：武士模样的卡比与各类敌人比出刀速度，在感叹号出现后迅速按A键出刀，谁先按就能将对手击飞胜出；扔炸弹：四个卡比用不粘锅将炸弹互相投掷，失手的就会挨炸，谁能坚持到最后就能胜出；竞速：四只卡比在过山车一样的赛道上竞速，在普通路段是需要按A来加速，而遇到黑色的针刺路段则需要按B来减速越过障碍。几个游戏看似简单但都具备相当的乐趣和一定的深度，除了在游戏正常攻略过程中的一些场景中游玩外，也可以在专门的MINI游戏模式中不受限制的享受(另外还可以联机对战)。

就是这样可爱的角色、轻松有趣的游戏乐趣吸引了无数的玩家投入这款游戏之中。GBA众多游戏中不乏一些优良作品，但却一直无法长久吸引我那掏钱买GBA的女友（虽然她曾经玩过一阵子的《火焰纹章》和《玛里奥A2》），但自从10月底《星之卡比-梦之泉DX》入手并播放满屏卡比乱蹦的开机画面给她看后，那GBA的边我都几乎没摸到过一下！（55555）

怎么样，心动了没有？

文/太阳黑子工作室·ST.KuCSe

GD评测 最新游戏 最快评测

逆転裁判2

反对！反对辩方律师进行无根据推测

……

法官大人，证言有很大的漏洞

……反对无效，辨方律师，请提出你推测的证据

如此激烈的法庭辩论，竟然也出现在游戏中。玩家扮演被告方律师进行辩护，大过法庭辩论的瘾头。相信都已经知道这个游戏的名字，这就是 CAPCOM 的《逆转裁判》。“逆转”的第一作在日本引起不小的轰动，一时间“反对”(异议あり)成为很多人的口头禅。而这个月，系列第二作终于发售，果然销量一路爬升，一直占据了销量的前十。

能得到广泛的好评，游戏本身的魅力在于他的创意。以往的 AVG 大都是以侦探(未必是侦探的身份)的视角进行。而逆转正好反其道而行之，玩家扮演的是一个刚出茅庐的无名律师——成步堂龙一。你将在一次又一次不利的情况下，接受被告的委托，为他作法庭辩护。在一个个证人证言面前抽丝剥茧，指出他们的虚假处。最后不但要为被告洗脱清白，更要让真正的罪犯显露原型。这样的逆向性想法，光是听听就会觉得很有意思吧。

游戏的过程一般分为两个部分，前半是证据收集和寻找证人的过程。在这个过程更像是一般的侦探 AVG，龙一要出入事发地点，仔细寻找是否有遗漏的证物。还要和相关人员进行对话，以查找被忽略的蛛丝马迹。“逆转 2”的特色是他又新加入了人物文档和心理锁这两个系统。前者是在人员对话和法庭辩论中，可以使用人物的文档 人员对话中不仅可以用证物来提醒或者查问，也可以提出人物文档来查问该人的相关情况，以收集更多的证据。而心理锁是在第二幕得到勾玉以后，龙一会得到看穿心灵的特殊能力。对于很多当事人或者其他证人，由于某些难言之隐，可能会言不由衷。这时龙一就会看到他的心上加了锁。而开锁的方法是要找到钥匙，钥匙可能是与之相关的证物或者是其他人物档案。当然假如没有把握，随便用无关东西试探，也会造成解锁的失败。比如第二幕的超心理研究大学生，当提起被害医生和医疗事故就会开始支吾，而解锁的钥匙正是一则当初关于医疗事故的肇事护士在交通事故中意外身亡的新闻。原来这个大学生就是护士的亲生妹妹(但她真实身份其实就是……)。而且有的人可能心理还不止一把锁，要如何来解锁取得形势逆转的证言是“逆转 2”里的关键。游戏的后半就是法庭辩论，你要和控方律师一起辩论，听取证人证言。在证言中查找漏洞和不合理之处，以推翻证言。在漏洞出现的时候往往还会有选项，选择是否引诱证人继续深入或者接下去采取的手段。这次的控方律师要比一代中积极了很多，也常常会提出反对意见。法庭的辩论将是逆转的精华，即使前半准备充足，但是没有充分利用证物也会造成失败。

有了一个好的系统，“逆转 2”同样也有相当不错的剧情。这次依然是 4 个案例，在每个案例的一开头，龙一都会陷入绝对被动的形势。所有一切证据都显示被告有罪，但只有龙一知道被告是无辜的。从发现点点蛛丝马迹一直到柳暗花明，法庭逆转，实在是很有成就感。而你的对手将是狩魔豪(一代 BOSS)的女儿狩魔冥，她也不会任由你的进攻，同样会不断提出对被告不利的证据，甚至故布疑阵或者陷阱。当进行到最终章，御剑也会再次登场，龙一将会面对最强的挑战。游戏在剧情气氛营造上极有水准，整个过程都是在一个又一个的高潮中进行。辩论也是一直在白热化中推进，双方的攻防转化也很快。这样的过瘾程度实在不亚于一场真正面对面的辩论。另外游戏中还充分利用了漫画的表现手法，给每个人物加上了丰富的表情来配合他当时的心情。加上很多幽默的言辞，使得游戏在激烈之余，也时常令人忍俊不禁。

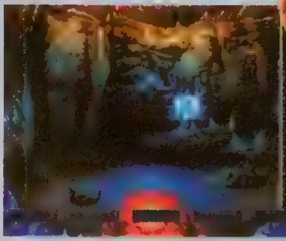
《逆转裁判 2》的确是不可多得的 AVG 经典，不过……，觉得做在 GBA 上多少有点先天不足。想来假如这个游戏能做的再长一点，而且加入声优的话，应该是无可匹敌的了。所以非常期待“逆转 3”能够发售在 PS2 或者 GC。还有一点就是，这个游戏假如不懂日语，或者看攻略就一点意思都没有了。好在汉化同盟已经发布了逆转裁判的汉化的预告。虽然一代的汉化程度还只有 60%多，但是毕竟逆转 2 也会有希望的。

现招募以下玩家：懂日语(起码粗通)，有良好的逻辑思维判断能力和观察能力，有强韧的心理素质，有志于从事侦探和律师行业的有为青年。如果你符合以上任意两条，请尝试《逆转裁判 2》，必不会失望。

文/太阳黑子工作室·Snoopys

FINAL FANTASY®

ファイナルファンタジーI·II



现如今，制作早年优秀游戏的复刻版已经成为了知名厂商们的生财之道。SQUARE 自然也不会放过为“最终幻想”这个在全球拥有至高人气与收益的 RPG 系列的早期作品制作复刻版的好主意。在 PS 上推出的 FF4、5、6 的复刻版由于美版的重新翻译、加入的 CG 等新要素的原因在日美两地都取得了不错的成绩，WSC 版的 FF1、2 在自身获取巨大成功的同时更大幅提升了 BANDAI 的这台掌机的销量。面对这种情况，经济上颇为拮紧的 SQUARE 自然再接再厉地推出了 FF1 和 FF2 这两部原点作品的 PS 复刻版。

黑、白魔法，转职，飞空艇，水晶这些系列知名的要素都在 FF1 初确立。系统上完全继承原作，玩家在游戏一开始必须为 4 名角色在 6 种职业中做出选择，他们分别为高攻击力高防御力的战士、HP 巨多且强力技能多多的拳法家、以各种各样的辅助系魔法为主的白魔道士、拥有强力的攻击魔法的黑魔道士、速度高逃跑第一的小偷和可以使用黑白两种魔法但却不精通的赤魔道士。而就此搭配出的不同组合给予游戏多样化的游戏体验和更多的策略要素是 FF1 中最大的乐趣。故事方面作为游戏中第一个 BOSS 的加朗多在被玩家打败将死之时，被引起世界混乱的四个混沌救起，并被带回 2000 年前也成为了一个混沌。而现世中那 4 个混沌其实是加朗多为了拯救自己而从 2000 年前送到现在的，究竟是加朗多与混沌谁更早出现的时空扭曲让原本老套的故事显得不平凡而且深具内涵。对 4 名主角描写上的淡化也大大加强了游戏者在游戏时的代入感，可惜名字输入的时候只有 4 个字符。

FF2 的系统即使放在创新精神浓郁、每作都有不同感觉的 FF 系列中也绝属异类，拥有相当的实验性质。扬弃了 RPG 中贯有的经验值升级系统而采用更具真实性的熟练度系统，将以前简单的数字化成长进化到了模拟化成长的高度。玩家在游戏中通过不同的行为将得到不同能力的提升，比如如果你一直使用一种武器，你使用该武器的能力就得到提升，攻击力也会得到加强。新加入的关键词记忆系统让原本单纯的找人对话、得到情报、发展剧情的方式更为有趣多样。故事情节上比前作有大幅提高，故事的展开也极富戏剧性，主人公幼年好友莱昂哈特遇难后成为黑骑士与己方为敌，白魔道士敏巫、战士尤西夫、龙骑士理查德的死亡以及高登王子的成长都十分的煽情，给游历过的玩家以深刻的印象。SQUARE 的吉祥物——超可爱的陆行鸟也于本作登场。

PS 版以 WSC 版为基础，透过 PS 远强大于 WSC 的机能与吉冈加寿彦这位 SQUARE 大阪挑剔的制作人(一个怪物他要重作 20~30 遍，太……在他手下做员工可要惨死 YEAH~！)，PS 版比起 WSC 版有着大幅提升。媒体换作 CD-ROM 后，CG 开场的加入成为必然。CG 的素质相当之高，细致而美仑美奂，只是由于成本上的制约没有 FFX 和 FFXI 中的那种大气。画面虽然在 PS 上实在糟糕得可以，可比起 FC 原版实在有着天渊之别，与 SFC 中后期游戏相当。飞空艇飞行中的大魄力场面还有战斗中的魔法效果都有着极高的水准，各种怪物的新造型也尽可能的体现了天野先生的原设。还有大量追加重新制作的事件画面都将原先的故事更完美的演绎。原作中优秀并被日后继用的音乐如那首著名的 FINAL FANTASY 等在 PS 强大的音源支持下，品质得以成倍提升，动听程度实在不是 FC 原本甚至 FF1+2 的 OST 所能比拟，因此笔者和一干好友强烈期待 PS 版的 OST 中。除此之外还加入了 LV UP 所需要经验值与购买物品所需金钱大幅减少、可以随意释放高等级魔法的简易模式以及收录了包括天野喜孝先生大量精美插画在内等诸多资料的收集模式。

有着这么多进步，使得本作不能仅用复刻来看待，即使把其当作新作来玩也丝毫不为过，让原本对复刻这种东西不屑一顾的笔者也称赞不已。哪怕玩过之前 FC 版的话，重新再玩也有着新鲜的乐趣。而那些没有玩过的，从 FF7、8 等作品开始游戏之路的玩家也不妨来尝试一下你们喜欢作品的本源，相信并不会因为声光效果的问题而放弃吧。

文/太阳黑子工作室·ST.KuCSe

虽然在下始终把WE认作心目中最好的游戏，但和很多或者说是绝大多数的WE fans不同的是，在下从来也没有觉得FIFA是一个很差的游戏。很久以来，FIFA在足球本质的表现上始终是非常不尽如人意的——这是事实。但是，我们也应该看到FIFA在所谓的游戏性上的过人之处：如此爽快流畅的游戏表现以及赏心悦目的图像素质足够让它成为一套很“好玩”的游戏了。没错，作为一款足球游戏，它的确是很不合格，但是FIFA制作人员也是很努力的，他们从来没有因为自己在足球游戏领域(尤其是PC方面)的领先而放慢前进的步伐。面对PES(欧版WE)气势逼人的西进，FIFA一方面继续保持着自己的优良传统，一方面也向WE积极的学习着，2001的力量槽、2002的盘带到2003的“e、w换位”，每一次，都让人感到非常的鼓舞。其实，有WE这样近乎完美无缺的对手，从某种意义上来说，不也是一种幸福吗？

如同它的前辈一样，这次的FIFA2003在画面水准上仍然是无可挑剔的。PS2版本素质之高让人非常惊讶（事实上，PS2上EA的2003运动系列都普遍在画面上有很杰出的表现），而只要有足够好的显卡，PC版的FIFA2003绝对就能够达到以假乱真的效果。球员的外形、动作、球场草皮还有观众的动态，一切都几乎可以用完美来形容。前作中让人颇为纳闷的球员们的凶神恶煞般的表情也被彻底的修正一新，不再会让人感觉到莫名的不爽。如果说一定要鸡蛋里挑骨头的话……PC版对低性能机器的适应方式很偷懒，没有认真地去优化，而是简单粗暴的提供了三种相差甚远的画面素质让你自选。还有就是视角控制有少许的问题吧。

至于音效(包括音乐)，同样也是非常的强劲。除了画面之外，FIFA系列多年以来唯一能够和WE正面一较长短的优点就在于球场气氛，无论是球迷的喝彩叫嚷还是解说员的水平都是超一流。另外踢球本身或许不够专业，但踢球的声音就很到位，呵呵。而音乐方面，想必前作那段激动人心的开头曲大家都是记忆犹新吧？上一次面对WE那两首足以让人疯狂的经典佳作FIFA仍然能够相当漂亮的应对，现在就更没有理由落后了。这次2003的歌曲还是以那些比较动感的为主，不过风格就更为多元化或者说是世界化吧，在下甚至还曾经听到过宇多田小姐的歌声，也不知道是不是搞错了，汗。当然要给满分也没这么容易，在下觉得FIFA2003的音乐比起它的兄弟NBA live2003来“针对性”要差了一点，归根结底还是一个足球底蕴的问题吧。

操作仍然一如既往的爽快，而且更有了很多非常大的进步。首先是带球，现在加速键“终于”也像WE那样是长按而不是连续敲打来起作用的了，专业性可谓大大的跨出了一步。然后传球方面，through pass继续被重点强调，一个让人非常感动的细节就是，PC版为了体现through pass的重要性，居然把最常用的“W”键让给了它，而原来占据“W”的加速只能退居“E”，这样改对操作的便利性产生了非常坏的效果。但是！其中流露出来的是制作人坚定的决心，既然连自己最宝贵的东西(加速对于FIFA是什么意义玩过fastest的world class的朋友应该都很清楚)都可以让位于学来的技术(我们都知道WE的灵魂正是through pass！)，那么还有什么能阻止FIFA的进步呢？射门方面，不合理的凌空腾跃争顶动作以及超远距离的“雷兽”射球(汗)都被坚决的取消，禁区内射球的调整也更趋合理化。给操作10分，并不是说FIFA2003的操作就没有任何缺点了，恰恰相反，它比起WE，真的还缺很多很多，但就为了它的进取精神，我们就应该满足了……

当然，FIFA2003的不足之处还有很多，比如操作界面奇烂无比，既谈不上漂亮，在人性化和便利性方面更可以打负分；比如身体对抗方面的进展仍然为“0”；比如球员资料居然还会有欠缺不齐；还比如……但是，这终究是一套很不错的游戏了。要知道，世界上如此之多的球迷，所认同的也仅仅是两套足球游戏罢了，而FIFA就是其中之一。一起来好好享受它吧，你会发现，FIFA其实也很好玩！

文/太阳黑子工作室·Winterfall

“不可思议的迷宫”一直是 CHUNSOFT 的拳头产品，他最强的一点在于，所有作品没有一个不是被 FAMI 通评入白金殿堂的。从“风来西林”的成功后，CHUNSOFT 又和 SQUARE，ENIX 合作，分别以 FF 和 DQ 为背景，推出了“陆行鸟大冒险”和“多鲁尼哥大冒险”。自此，两个人气配角也一跃翻身做了主人。

“多鲁尼哥大冒险”到现在已经有了 3 个作品，在以往每个主流主机上正好 1 作。一开始多鲁尼哥应该算是风来西林的外传来看待。除了使用了 DQ 系列的角色、怪物、道具等等以外，和西林别无二致。但从“多鲁尼哥 2”开始，该作品也做了很大的探索，努力走一条自己的发展路线。“西林”更追求迷宫的乐趣，而多鲁尼哥渐渐开始像 RPG 靠近。“多鲁尼哥 3”可以说是开始完全脱离了西林的路线，终于有了自己应该的发展方向。根据 CHUNSOFT 的一些访谈看来，将来在 PS2 和 GC 上，“风来西林”和“多鲁尼哥”将作为两个完全不同的方向一起发展。

“多鲁尼哥 3”一开始依然是那胖胖的武器商人——多鲁尼哥。“多鲁尼哥 3”的改变在于，继续靠近 RPG。首先就是等级不再归零，多鲁尼哥的每次在迷宫的经验可以保留下来了。对于新手来说，这实在是一个好消息。因为对于很多没有接触过该系列的，通常最不满意就是为什么每次等级都要重练。但重练的意义是为了淡化练级对游戏难度的影响，而强调如何利用最有限的道具和条件来完成游戏，也是不可思议迷宫的精髓。不过“多鲁尼哥 3”虽然取消了这一设定，但是也同时大大降低升级带来的能力强化。而且升级的速度也放慢了很多，同样达到了淡化经验，强调实战的作用。其次就是大幅降低了难度，多鲁尼哥死后东西不会掉光，而是只损失一半和手里装备的武器。武器道具也很方便就能买到。因为游戏已经不再是迷宫-迷宫-迷宫这样的模式，而是迷宫-剧情-迷宫的交替。在每个迷宫都不会再像以前一样，很容易就能获得强力的武器。商店出售的也是平均水平左右的东西。这样能够更好地来完成迷宫，而不必为了寻找一些高等级东西反复重打。还有加入了很多“西林64”里的设定，比如仲间和雕像。仲间，也就是同伴了，多鲁尼哥一出来就会有村长的女儿作为同伴。同伴会跟随在你身后一起作战，或者辅助使用魔法。原来很多对自己效果不强的东西终于也有了用武之地，比如回复之杖。而雕像是出现在迷宫中一些特殊单位，不同雕像会对该房间里所有敌我双方附加特殊效果，比如一击吹飞，全体睡眠，位置替换等等。这也是多鲁尼哥可以加以利用的新要素。最后还有一个比较沮丧的消息，乐衷于从事风来窃贼大冒险的玩家会很郁闷。商店不再是一个封闭的房间，而是在迷宫中的 9 个格子。只要走出格子，就视作走出了商店。别指望挖洞战术了，而且逃跑也困难的多。更可恶的是，假如在商店里尝试装备商品，JS 一样会收钱！（-_-穷疯了，这个 JS 是从国内××的市场部跳槽出来的吧）

在没完成多鲁尼哥篇之前，我认为的“多鲁尼哥 3”大概就是这些花样了。但是，一进入波波鲁篇才发现……原来这次真正主角，是多鲁尼哥的儿子波波鲁。前面所说的一切都只是给波波鲁铺路而已。波波鲁最大的特点是多了一个指令，仲间。他可以在打死敌人之后，将敌人训练为自己的宠物。呵呵，是不是又有了 DQM 的感觉了。从波波鲁篇开始，难度也会大幅上升，只有擅加利用宠物们的特技，才会有胜算啊。尤其是在隐藏迷宫中，若不依靠最强之龙的无赖特技，想走到 99 层，恐怕……

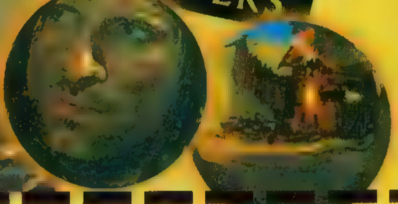
画面而言，“多鲁尼哥”也是做了绝对的强化。感觉……这完全就是 3D 版的 DQ 啊。人物设定依然是最喜爱的鸟山明。虽然所有东西都是 3D 描绘，但是鸟山明 2D 人设的神韵却也能表现得十足。人物一样有着丰富的动作，拣到东西会放入背包，使用魔法会有念咒的表情。而且在迷宫的战斗，都会使用缩放，放大局部加强效果。看来 DQ 以后的方向，应该也是如此了。音乐更是有了大突破，相比原来比较单一的风格，这次无论数量还是质量都有了相当大的提高。

“多鲁尼哥 3”，真是不愧于 32 分的优秀游戏。无论是新手还是系列的铁杆，一定都会享受他带来的乐趣。只不过，看来以后应该称作为 DQ 外传-多鲁尼哥大冒险了^

文/太阳黑子工作室·Snoopys

GD评测 最新游戏 最快评测

THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS™



这些年，电影和游戏算是越走越近。一会哈里·波特、星战改成了游戏，一会古墓丽影和生化危机改成了电影。不过大部分都只属于挂个羊头，都没有什么经典的东西出现。因此也一直未期待这次由 EA 制作的魔戒。但在店里一看，却令人大吃一惊，属于意外的经典。

第一感觉，震撼，实在是太震撼了。游戏开始就是人类联盟和魔君索伦的大决战，伊兰迪尔的王子埃西铎用断剑砍下了索伦手指。随即就是 9 位英雄护送魔戒前往索伦旧址。(电影魔戒 1 剧情)，最后以围城而告结束(电影魔戒 2)。整个游戏历经 10 多个大场景。在过场大段大段引用魔戒 1,2 电影中的经典片段，但又和游戏中的场景穿插配合。甚至很难区分哪里是过场，哪里是真实的游戏。游戏的气势相当大，战斗通常是在一些宽阔场景中的大混战，但是又不橡三国无双那样，大场景又分割成小场景的慢慢虐杀。如最后冈多城守城一战，狼骑兵、暗精灵、攻城车成群的敌人潮水般涌来，千军万马奔驰而过。但己方只有阿拉冈却一夫当关，独守城门。相信玩过这里的人以后也很难忘记这一场景了。游戏中也不乏像黑森林这样的幽暗场景，本来视角就不算太好，而敌人不断从黑暗中扑出，使得这里更觉得阴森恐怖。而游戏也处处配合电影魔戒本身的气氛，比如战场中隐约可闻的号角声，还有在溪谷中配的阵阵鼓点，都是把电影中当时场景模仿地十成十。总之在气氛上，魔戒绝对是可以打上满分了。

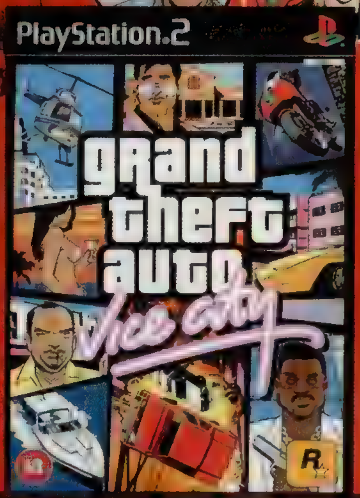
游戏类型属于 3D 动作类。除了轻刀和重刺以外，还有一个是用刀剑隔挡。在这个游戏中隔挡占据了相当大的地位，基本属于万能。既可以拨开弓箭，也能挡住敌人的一般攻击。(当然别指望靠着拨开 BOSS 的重击-_-)而轻刀，重刀和脚的配合就能打出各种漂亮的连击。连击命中后，计量槽会慢慢增加。当计量槽加满时，角色会在一定时间里全身发光，全能力上升。而连续命中的话也能打出 PERFECT 或者 EXCELLENT 这样的高评价点数。过关后根据你的评价，会给出一定分数用来习得一些连招和储力攻击等强化。人物有三个可选，分别是双手剑的人类骑士阿拉冈，技能平均，攻守兼备。精灵族的莱格拉丝使双刀，连续技得意并且长于弓箭。而矮人吉姆立则以其强韧的生命力和防御而著称。每个人通关以后就可以自由选关，并且可以进入 20 层的斗技场，不过难度可是很大很大的哟。

游戏难度并不是很高，而且难度都是难在了杂兵上。因为大部分的场景都是大乱斗，而因为视角的关系所以很难看清整个战场。挨黑枪黑箭都是常有的事情。一堆杂兵的攻击远远比一个 BOSS 恐怖地多，也没有跳跃可以使用，被围住了可能就要等死了。相对来说 BOSS 反而简单了很多。因为大部分的 BOSS 虽然攻击强劲，头脑却简单地厉害。只要摸清规律很容易搞定。游戏一关中任务切换很是紧凑，但也很累人。杀杂兵杀了个半死，马上就是救人或者是 BOSS 肉搏什么……总之没有一刻休息的时间。而手感也不能算是很好，缺少打击的力度感。在混战中更加的明显，很难感觉到是否确实命中敌人。武器的攻击范围也不是很明显，这些都间接造成游戏的难度偏高。

单论游戏本身画面而言，并不算非常出色。但是如前所说，因为和剧情搭配非常合体，所以感觉倒是异常地好。音乐气势磅礴，低沉而有力，和游戏完美配合在了一起。尤其后半使用了很多还未公映的魔戒 2 的片段和音乐，喜欢尝鲜的玩家和魔戒的 FANS 一定要看一看哦，只可惜有配音却没字幕，听不懂的只好 YY 一番吧。

出人意料的改编经典和出人意料的气氛特色，使得第一批魔戒的片子居然在电玩店完全脱销。印象中就算 FFX 也未曾出现过类似的情况。不管是不是魔戒的 FANS，这个游戏都值得试一试。

文/太阳黑子工作室·Snoopys



最新游戏
最快评测

GD评测

[illegible]
[illegible]
[illegible]
欲为。GTA 就是这样诞生的。

[illegible]
演的正是这样的一个坏蛋。你唯一的技能就是随手拉开任何一辆车的车门，有主儿就把他扔下去，没主儿你就是主儿。依靠这
[illegible]
[illegible]
竟还带来了什么呢。

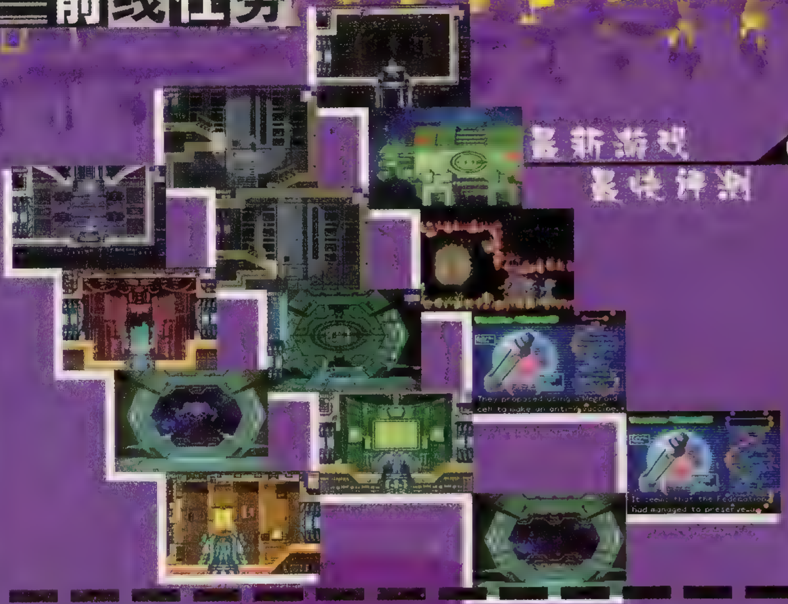
[illegible]
FREE 的游戏。事实上，他以完全失败而告终。在我的感觉中，
[illegible]
[illegible]
的制作上远不是日本游戏所能达到的。GTA3 也正是如此的典型。游戏里未必会有什么很经典，非常令人回味的东西。但是在
[illegible]
[illegible]
处惹事。也可以抢辆 TAXI 玩玩 CRAZY TAXI 或是搞辆警车来 HOT PORSUIT。整个城市地图以麦阿密为蓝本，比 GTA3 大了
[illegible]
的混混，一心往上爬。不断完成任务来提高自己的地位。可以做
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
间狙击枪？开着直升机去兜风，或者开着游艇去观光？罪恶都市里没有不可能，只要你乐意，那就是罪恶都市的基本原则。

[illegible]
[illegible]
[illegible]
完全不同。罪恶都市的画面比 GTA3 更加出色。在 GTA3 中本来就已经刻画细致的东西，到了这里变得更加真实。而且比 GTA3
[illegible]
打累了游戏，在城市兜兜风，看看车看看风景也是一件非常有
[illegible]
[illegible]
近 10 小时的音乐，整个 OST 一共有 7CD 之多，比 GTA3 多出 1 倍多。音乐都是 80 年代的一些老歌，而且还收入了音乐节目主持人的播音，感觉极为过瘾。

再回头说说游戏，罪恶都市不仅仅是在 GTA3 上大大丰富
[illegible]
[illegible]
[illegible]
会穷追不舍的。而且也不会再傻乎乎地追着你，反而自己被拖
[illegible]
[illegible]
武器的瞄准方式也大大改进，每种武器都有了自己的瞄准方法，还增加了自动瞄准的选项。

[illegible]
[illegible]
[illegible]
最好的选择。引用朋友的一句话对《GTA3–罪恶都市》的归纳——这次我能做的更多。

文/太阳黑子工作室·Snoopys



[illegible]
的主机上，而且恰好每机种 1 个作品。这次 GBA 的《银河战士－融合》填补 GBA 的空白，并且会和明年 GC 的银河战士－PRIME [illegible] 美的人气冲天，日本本土却一直反应平平。这次美版比日版先 [illegible] 获得好评，讨论的专题一直排到了 50 多页上千个主题，人气可见一斑。

[illegible] 戏。被称为银河战士的 SAMUS，手持激光枪在一个超大的地图 [illegible] 强化的武器，炸弹。任天堂制作的精华就在于这里没有任何一 [illegible]

[illegible] 一个范例，也是任天堂的一贯风格。

相比 METROID 前几个作品，融合不仅仅延续了一贯的良 [illegible] 是却不再是和 METROID 作战。游戏里只有 SAMUS，一台智能电脑两个可以说话的单位。但是却能从侧面慢慢演绎出整个故 [illegible] 描写他们的立场和 SAMUS 之间的冲突。METROID 这样的异型生物，一直到这次神秘的 X 病毒，还有银河联邦和 SAMUS，加 [illegible]

[illegible]

[illegible] 容。今儿你找到路了没有……

文/太阳黑子工作室·Snoopys

监视者

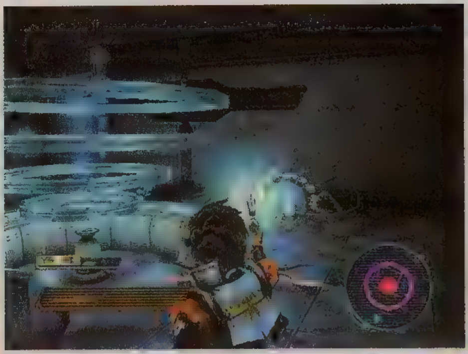
PLAYSTATION 2

夺宝奇兵~琼斯与皇帝之墓

厂商:EA　　类型:ACT

不管最终是否拍摄电影“夺宝奇兵”第四集,这款游戏是肯定要推出的。琼斯博士的造型还是采用深入人心的“哈利森 福特”作为蓝本,武器方面,代表性的鞭子和左轮手枪都会存在。所以说我们看到的,还会是我们记忆中最熟悉的模式!如果说,以考古为背景的动作游戏中最具代表性的是“古墓丽影”,那么在电影方面就要首推“夺宝奇兵”了。本次借助主流主机的高超表现能力,肯定可以让画面达到电影的表现水平。

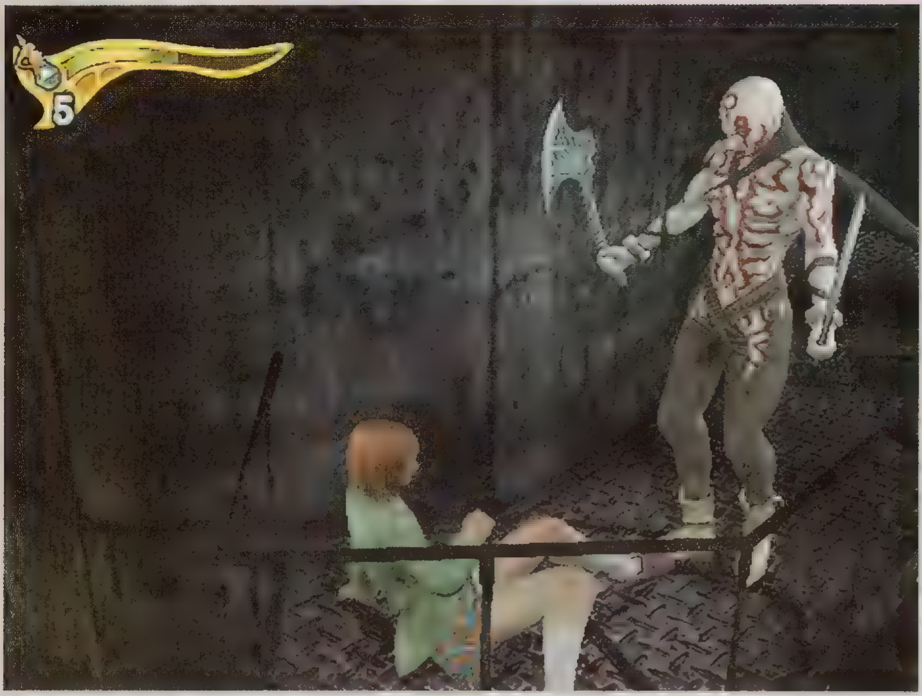
ARC

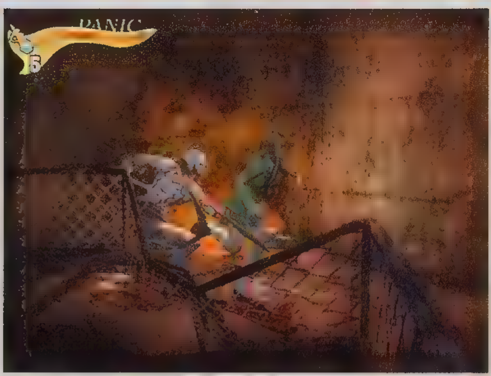


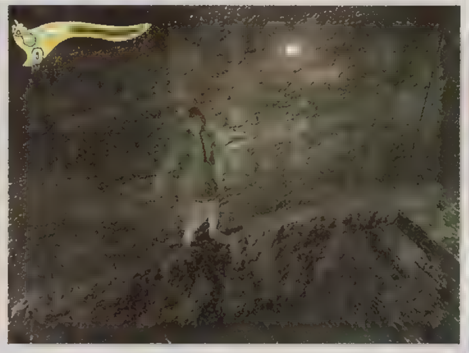
红之海

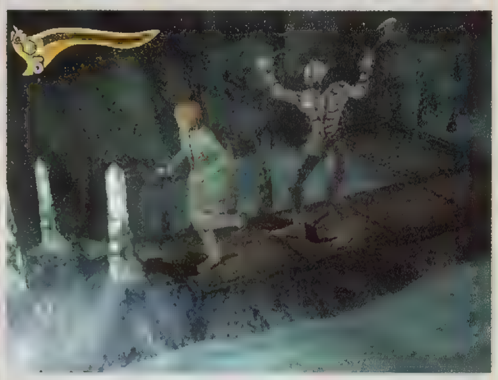
厂商:KOEI　　类型:ACT

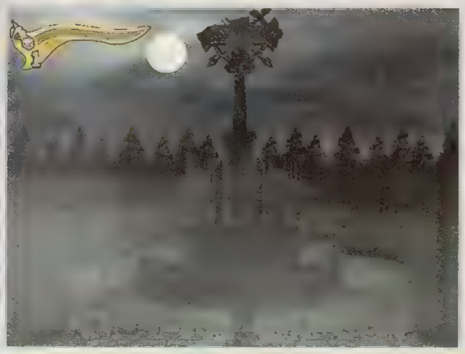
发售在 XBOX 上的科幻版“真·三国无双”游戏。最早从 E3 的宣传片看,总是感觉游戏玩起来会极为紧张刺激。从现在最新公布的画面我们难以找到当初的感觉，仿佛这是一款 A·RPG 一样。目前公布的游戏画面一直在回避原来预告片中那种宏大的战斗场面,取而代之的是一些被地形限制的游戏画面。如果游戏果真如此的话,又怎么能达到玩家心目中的理想效果呢?











钟楼 3

厂商:CAPCOM　　类型:AVG

游戏的故事内容主干已经得知，主角亚莉纱在雾都伦敦她出生的旅馆等候母亲，但奇妙封印将她转移到40年代的伦敦。当时伦敦一连串杀人事件的元凶，就是手拿大铁锤的凶暴“铁锤男”……亚莉纱好不容易从铁锤男手中逃出但又再度转移到60年代的伦敦。而在这里出现了凶恶“硫酸男”……接下来还有80年代手拿两根斧头的“斧头男”……本次就公布有关这位“斧头男”的相关图片。

游戏资料库

本月新作销量榜

排名	游戏	厂商	销量
1	多鲁尼哥大冒险 3 2002 年 10 月 31 日/6800 日元/PS2/RPG	ENIX	33 万 6137
2	星之卡比 2002 年 10 月 25 日/4800 日元/GBA/ACT	任天堂	31 万 1479
3	世界传说换装迷宫 2 2002 年 10 月 25 日/4800 日元/GBA/RPG	NAMCO	17 万 9845
4	逆转裁判 2 2002 年 10 月 18 日/4800 日元/GBA/AVG	CAPCOM	16 万 6642
5	最终幻想 I 2002 年 10 月 31 日/3800 日元/PS/RPG	SQUARE	10 万 1132
6	太鼓的达人 2002 年 10 月 24 日/6980 日元/PS2/ETC	NAMCO	9 万 8679
7	怪物农场 ADVANCE2 2002 年 10 月 25 日/5800 日元/GBA/SLG	TECMO	9 万 3597
8	最终幻想 II 2002 年 10 月 31 日/3800 日元/PS/RPG	SQUARE	8 万 5627
9	荣誉的勋章~史上最大作战 2002 年 10 月 24 日/6800 日元/PS2/FPS	EASQUARE	8 万 3642
10	真三国无双 2 猛将传 2002 年 8 月 29 日/3980 日元/PS2/ACT	KOEI	7 万 6413

本月新作期待榜

排名	游戏	平台
1	星之海洋 3/ENIX/2003 年春/价格未定	PS2·RPG
2	宿命传说 2/NAMCO/2002 年 11 月 28 日/6800 日元	PS2·RPG
3	赛尔达传说 GC/任天堂/2002 年 12 月 13 日/6800 日元	NGC·ARPG
4	生化危机 0/CAPCOM/2002 年 11 月 21 日/7800 日元	NGC·AVG
5	无限沙加/SQUARE/2002 年 12 月 19 日/6800 日元	PS2·RPG

本月主机销量榜

排名	主机	销量
1	PLAYSTATION2	13 万 3084
2	GAMEBOY ADVANCE	17 万 3008
3	GAMECUBE	5 万 2348
4	PLAYSTATION	1 万 1784
5	XBOX	1 万 1892

本月新作发售表

PLAYSTATION2

12 月 5 日	FIFA2003 欧洲杯	EASQUARE	SPT
12 月 5 日	NBA STARTING FIVE	KONAMI	SPT
12 月 5 日	18WHEELER	SEGA	RAC
12 月 5 日	超级忍	SEGA	ACT
12 月 5 日	未来战士	TECMO	ACT
12 月 5 日	桃太郎电铁 11	HUDSON	ETC
12 月 12 日	罪恶克星 EX	SAMMY	FTG
12 月 12 日	Evolution Skateboarding	KONAMI	AVG
12 月 12 日	太空频道 5	SEGA	ETC
12 月 12 日	.hack//侵蚀污染 Vol3	BANDAI	RPG
12 月 19 日	V 拉力 3	ATARI	RAC
12 月 19 日	NFL2003	EASQUARE	SPT
12 月 19 日	燃烧战车 2 实体	KONAMI	ACT
12 月 19 日	无限沙加	SQUARE	RPG
12 月 26 日	王国之心 FANALMIX	SQUARE	RPG
12 月 26 日	机动新撰组~萌芽之剑	ENTERBRAIN	RPG
12 月 26 日	My Merry May	KID	AVG
12 月中旬	钟楼 3	CAPCOM	AVG
12 月	GETBACKERS 夺还屋	KONAMI	AVG
12 月	彼岸花	SAMMY	AVG

PLAYSTATION

12 月 5 日	犬夜叉~战国伽合战	BANDAI	FTG
12 月 5 日	超级机器人大战 α 外传(PSone Books)	BANPRESTO	SRPG
12 月	真·女神转生 if…	ATLUS	RPG
12 月	DX 人生游戏 5	TAKARA	TAB
12 月	棋魂~院生顶上决战	KONAMI	AVG

DREAMCAST

12 月 19 日	雪语	TAKUYO	AVG
12 月 26 日	格斗之王 2001	PLAYMORE	FTG

XBOX

12 月 5 日	真女神转生 NINE	ATLUS	RPG
12 月 5 日	死或生沙滩排球	TECMO	SPT
12 月 12 日	O·TO·GI·御伽	FROMSOFTWARE	RPG
12 月 19 日	飞龙	SEGA	STG
12 月	红之海	KOEI	ACT

GAMEBOY ADVANCE

12 月 6 日	洛克人 X3	CAPCOM	ACT
12 月 13 日	陆行鸟迷宫	SQUARE	RPG
12 月 13 日	克罗诺亚英雄传说之星之徽章	NAMCO	ARPG
12 月 19 日	SEGA 拉力	SEGA	RAC
12 月 19 日	SONIC ADVANCE	SEGA	ACT

大战略

NAMCO 公司的“传说”系列一直是广大玩家热衷的 RPG 系列作品之一，本次登场在 GBA 的《世界传说　换装迷宫 2》虽然不属于此系列的“正传”作品，但也原汁原味地保留了“传说”系列的很多独特之处！因为本游戏风格独特，面对的群体很广泛，所以我们特请了一名女性玩家来撰写该作的剧情攻略。其不同于一般游戏攻略的笔触和叙事手法，很值得一看呦。

任天堂公司的“银河战士”系列，实话实说确实很多玩家都对于本作不慎了解。要是凭空在这里说明该作的“伟大”，就有些空泛了，所以我们从另一个角度来阐述。《恶魔城　月下夜想曲》是一款脍炙人口的游戏，游戏独特的系统和里面很多动作设定到现在大家都赞口不绝。但实质上很早就诞生的“银河战士”就是“月下夜想曲”整体系统和动作设计的参考对象。这部作品从诞生至今，在欧美玩家中口碑甚好，只是因为风格的问题，使得这款名作在我们周围很少有人问津。现在有机会了，GBA 的版本让我们可以体验一下任天堂制作动作游戏的底蕴。

テイルズオブザワールド なりきりダンジョン2 世界传说 换装迷宫II

这是一块未知名的土地，葱绿的巨木托着一片天空，但正如所有未知的土地一样，这里酝造着一个未知的传说……

"……"穿着红白相间服饰的女性看着支撑世界的大树发着呆。不知不觉，身后走来一人。

"姐姐，这样下去的话，大树……"身着绿白相间衣服的女子站在她背后，小声的说道。"不，这个世界就会毁灭的！"

"我知道，但他们是曾拯救过众多危机的勇者。"

"姐姐！"

"虽然对异世界的人进行干涉是违规的，但目前确实很需要他们的帮助……"红衣女子双手握在一起，看着眼前巨大的世界树，"现在开始，向玛蒂露(マーテル)的精灵们说明原由吧。毕竟……是为了拯救这个世界！"说完，回过头看着斯蒂拉，缓缓的说，"让这个世界生存下去，就必须要依靠我们信赖的人。"

"但是，那种存在到现在还……"绿衣女子皱了皱眉，"这个时候，如果她还在的话……"

"……停。"女子回过头，看着她，打断了要说的话，"对过去而言，那是没有办法的。"

"姐姐……"

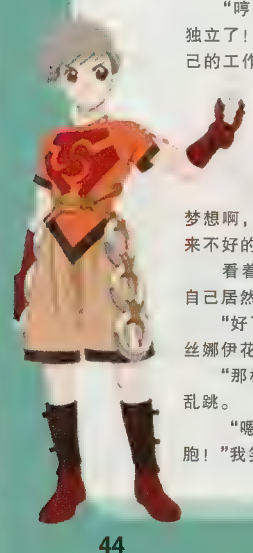
"剩余的方法，就只有那个了……等待吧，现在还活着的，对未来充满信心的人们……"

"喂，你们怎么现在还在这里啊！"修道院的米露(ミル)姐姐两手叉腰，看着我们，"行啦，快点去大树的神殿祈祷啦。"

"米露姐姐，到底要怎么样才可以接受成人仪式呢？"他哭丧着脸，看着米露。

"艾丝娜伊(アスナイ)的花不开放的话，成人仪式就没办法开始。"米露笑着看看他。"你们也是知道的啊。已经到了盛开的季节，但……"

"迟了一个月呢……"我看了看米露，噘着嘴。"该怎么办呢？我们……"



"哼~接受成人仪式的话，我们就可以独立了！"男孩子努着嘴看看我。"可以有自己的工作，也就是说要离开这个孤儿院了……"

"好了，没必要担心那个。"米露微笑着，摸了摸我俩的头，"开心一点啊。比起孤儿院，还是更多的关心你们自己吧。要有自己的梦想啊，你们这样多虑会给别的小孩子带来不好的影响哦……"

看着米露姐姐那张始终如一的笑脸，自己居然不知道说点什么。

"好了。不要再磨磨蹭蹭的。要不然艾丝娜伊花真的不开放了。"

"那样最好！"男孩子像猴子似的活蹦乱跳。

"嗯，就像你一样，永远都是个单细胞！"我笑着损了损他。

"说什么哪！"男孩子看看我，嘴巴翘的老高，"所以啊，你才会这样，胸部一直平平的！"

"哼!!什么吗？那和这个有什么关系。"我也跳了起来，瞪着他。(好像有点失去淑女风度了，不过，他也太过分啦！这么说女孩子……)"你呢，你这个四肢短小的家伙……"

"呵呵……"米露看着我们，甜甜的一乐，或许这就是孤儿院唯一的生机体现吧。"不要斗嘴啦，早点去神殿。"

"嗯！出发了！米露姐姐！"男孩子笑哈哈地看着米露。

"路上小心，早点回来哦。"

"嘿嘿，这个还要多讲……"

"没办法啊，照顾你这样的小鬼很累……"我摇摇头，双手放在背后，盯着天花板，眼角余光看了看他。

"住嘴！你这个平胸女人！"说完，作了个鬼脸，一蹦一蹦的跑开了。

"混蛋，又说那个！你给我站住！"尔后，也顾不得向修女道别，直接追着他跑了出去。(抓住以后要好好修理……这么说女孩子……)

"呵呵，那么活泼，一定没事的……"米露望着我们远去的身影，双手握紧，放在胸前……

"喂，这里总是这样，好安静……"走在神殿长长的走廊里，我低声的说道。心里有点害怕……

"像个大人！"他挺起胸，大声地说道。"神殿只是作为祭奠的一个地方，当然不会有很多人。"

"嗯！真的？快点进行成人之礼吧。"我拉拉他的袖子，这里给我的感觉总是比较寒冷。

"嘿嘿，那就快点祈祷吧。以后就可以自由地玩了！"他像个猴子似的手舞足蹈。

"真是的……不要老这样子吧。"真有点受不了他，不知道自己怎么会和他一起生活过来的……

来到祭坛前，我看了看那高高的大树，"请快点让艾丝娜伊花开放吧。"

"快点让我们获得自由吧。"他也这么说。

"你！老是没正经。"我板着脸看看他。

"嘿嘿，不好意思……"他还是那张笑哈哈的脸，完全不在意细节。"嗯？怎么了？"

一道闪光后，两名女子出现在祭坛上。

"女，女神……"他张大着嘴，很惊讶。

"女神一定对你那种祈祷生气了……"我小心的拉拉他。

"我是艾达(エイダ)。"红白相间衣服的女子说道。

"我是斯蒂拉(ステラ)。"紧接着，绿衣服的女子也说了，"带着希望的孩子，终于来了……"

"对，对不起！"他很惊慌地说。

"我们，是来这里许愿的……希望艾丝娜伊花早日盛开。"第一次面对这种情况，难免有点发抖，"不然，我们……"

"很抱歉，那是不可能的。"艾达面无表情地说。一旁的斯蒂拉偷眼看看她，没有说话。

"什么啊！女神原来也这么小气！"他有点生气。

"你这样对女神是很没礼貌的。"就是啊，万一真的生气了，这辈子都别想做大人了呢，这家伙怎么就不懂？"求您了。"带着极度虔诚的眼光，看着女神。

"那不是你们的过错……"斯蒂拉小声地说。

"现在，大树已经……"艾达顿了顿，"不，是这个世界已经陷入了危机之中。"

"从大树那里获得维持世界的力量，但那个力量一旦消失的话……"

"那样的事……"搞什么吗，我们只是来祈祷的啊。说得那么严肃，人家可是要做成熟女人的哦。

"麻烦！这好像不是仪式嘛！"他皱着眉，看着女神。

"充满希望的孩子们，说不定，你们可以完成……"两位女神一起说道。

"嗯？我们？"我面带疑虑地看着她们。

"魔物的力量正在不断扩大，使得这棵世界树已经渐渐衰退，现在必须要找到世界树衰退的真正原因，并想办法消除它。"

"那……"我要哭了，女神的架子好大，什么都要我们做……

"和魔物们战斗是不可能的。"他低着头，语气很无奈。

"我们知道，现在的你们没有能力和魔物作战。"艾达看着我们，"所以，我们会给你们力量。"斯蒂拉补充道。

"这样，做与不做就看你们自己的选择了。"

这样啊……正当自己还在考虑的时候，他说了，"接受！我们接受！看来不止是艾丝娜伊花，连这个世界都会有危险。"

"嗯！如果不接受的话，以后一定会后悔的！"听了他那有志气的言辞后，怎么说，自己也不能表现得输给他吧……

"谢谢……那么就开始吧。"女神面带笑容地看看我们，"请告诉我们，你们的名字。"

……晕，女神不是什么都知道的么？怎么连我们的名字都要问……好失败……

"我叫弗里奥(フリオ)"男孩子大声地说道。"我是凯萝(キャロ)……"算了，告诉她们，免得以后成了名都没人知道我们。

"哇!!!这是什么啊！"只觉得眼前一阵闪光，弗里奥大叫道。"嗯？有什么变化么？"

"好像样子没有变啊……"还很期待，会像漫画书中的闪光过后一样，女主角会变的很漂亮呢……

"你们已经拥有了力量，换装师的力量。穿上剑士之服，对剑的使用会变得很优异，而穿上魔法师的服装后，就可以使用传说中的魔法了。"斯蒂拉解释道。"不过，要做到什么程度，还要看你们自己的努力！"

"传说之剑和厉害的魔法……"弗里奥低着头在考虑着什么。

"没事的，我们一定可以。"我鼓励着他，还以为会是什么明星装扮呢……

系统介绍

じゅつ·わざ(术·技)
アイテム(道具):あたらしい最新
ぜんぶ全部
どうぐ道具
たべもの食物
ルーツほか其他
つける装备
はずす卸下
ふく服:きがえ换装
かくにん确认
ステータス状态
たいれつ队列
さくせん作战:じゆうにたたかえ自由作战
ぜんりょくでたたかえ全力作战
まもりをかためる重视守备
おさえてたたかえ掩护作战
とくぎはつかうな不使用特技
りょうり料理
クエスト委托
カスタム系统
セーブ记录

“咕噜……”一个奇怪的声音传了过来。

“对不起!! 我没出声!”弗里奥连忙解释。

“我们也没有……”女神们摇摇头。

“姐姐! 是魔物!”斯蒂拉指着我们背后,说道。

“怎么可能?神殿里不应该有魔物进来,难道说结界的力量减弱了?”艾达也有点惊讶。

“怎么办……”看着一步步逼近的魔物,自己不由自主的往后退……还不想死呢,我还没有成名啊……

“可恶,那样的话,只有和他动手了!”弗里奥倒像个男子汉似的,站在了我的前面。

“等一下!”一个绑着红头巾的男子冲了进来,“这里交给我!”在我们还愣着的时候,他已经解决掉了那只怪物。

“你们没有受伤吧?”一名金色长发、穿着僧侣装的女子走了过来。

“对不起,刚才被打败的魔兽居然逃到这里来了。”红头巾的男子说道。

“这些人是……”望着眼前两位,自己头上一大堆的问号。

“这两位是,为了拯救大树的危机而从异世界召唤来的勇者。”艾达解释着。

“我叫克雷斯(クレス),多多关照。”红头巾的男子正儿八经的说。

“我是敏多(ミンド),和克雷斯一起旅行的人。”长发女子看着我说。

“什么啊! 有这么强的人! 还要我们做什么!”弗里奥立即大发脾气。

“他们,不能真正地拯救这个世界。”斯蒂拉轻声地说。

“我们不是这个世界的人……”克雷斯把头扭过去。“我们所击倒的魔物,不论怎样,还是会活过来。”

“怎么会这样……”有点不相信自己的耳朵,第一次听到死去的东西还能活过来……

“那么,就和你们一起作战吧!”弗里奥信心满满的说。“那样就可以安心了。”

“不,你们目前的力量是做不到的。”克雷斯正色的看着他,“在和众多魔物作战的时候,还要想到保护你们,而且,现在魔物还在不断的增加。我们自己都不能完全的击倒它们,守护村里的人。所以,没有空余的时间来照料你们。”

“没关系,我们自己……”看着这名头巾男,觉得120个不爽,嫌我们是累赘。虽然现在自己很糟糕……

弗里奥听了以后,低着头,没有说话。

“克雷斯,现在还没有到那种地步,先让我和他们在一起吧。”敏多温柔地看了看克雷斯。(这两个人!真是关系暧昧啊-_-)

“敏多……我明白了,既然你那么说……”

“克雷斯……”敏多很失落地低下了头。

“没事,我一个人的话也可以的!”克雷斯笑着看看敏多。

“嘿嘿……”我和弗里奥对视了一下,看来女性说话还是有份量的哦。

“那么,在你们掌握‘服’的力量之前,就让我陪你们吧。或许没有什么能力,但多少也能起点作用。”敏多笑着看看我们。

“那么,就从我们这里接受你们的服装吧。”艾达很严肃的看看我们。

“服装? 什么样的呢?”

“穿上服装改变职业(なりきる),就是你们的力量,还可以更换各种各样的衣服呢。然后使用的力量便会觉醒。我们把这种力量的使用者叫作换装师(なりきりし)”

“换装师……我们的力量……”越来越糊涂了,总之,以后的路自己摸索吧,先和女神说再见喽。

终于回到了镇上,敏多要求我们带他参观一下这个小镇。顺便可以让她了解一下这个镇的情况。带着他四处游逛了一阵之后,看到长老家门口多了一个help(以后可以用LR来得知哪里需要帮助),而后直接来到长老家。

一问得知,莱伊鲁(ライエル)长老的腰不好,但是在亨达克鲁(フンダクル)的道具店里,那种药脱销了。嗯,村里腰疼的人还不少。幸好长老说,在小镇东南的狩猎之森里面,有一种叫做エリクシール的万能药,可以治百病,想让我们去找。对于乐于助人的我们当然没问题啦,二话不说,答应后,拉着弗里奥便朝森林走去。自然,暂时当我们“保姆”的敏多也会要求同行。

来到大地图一看,这是一个以大树神殿为核心而组成的区域,右上角漂浮着浮游死都。但敏多对这个不是很了解,嘿嘿,这个时候就要我这么一个平时的乖孩子来解释:“长老曾经说过的,那里以前是天上人住的地方,但是通往那里的传送装置坏了,与地面失去联系。久而久之,里面居住的人都已经死亡,但那个城市依然在,成为一座飘浮的坟墓,所以叫做浮游死都。”

“那样子的话,那这个城的南面,那座塔……塔顶好像燃烧着似的。”敏多继续问道。

“试练之塔! 是一些自认为很强的家伙才去的地方。进塔的时候,要打倒最底层的塔的守门人。不过,反正也是和我们没什么关系的地方。”

“好厉害呢……”敏多赞慕地说,“啊,长老要我们办的事情还没办呢,我们还是先去狩猎之森吧。”

来到猎人之森里面,找到门口一个小男孩一问,他说:“万能药好像在采取场里面见到过吧。”(以后每一个任务都可以在相关的任务场所找人来询问。)由于是第一个任务,非常简单,狩猎之森的采取场内有很多食料,可以用来合成料理。在最里面找到药以后就可以回去交差了。当然,自认为是探险家的弗里奥,还是想把整个猎人之森翻个遍。回去后,长老给了一点钱,以及一件炼金术士服(れんきんじゅつしょ,制作魔法师衣服道具)作为奖励。

看来,有了衣服真的很简单哦,道具屋里转换的道具很齐全,自己想变什么就变什么,当然只要有钱……赚钱赚钱,努力接任务,说不定遇到好心人还会有道具奖励,以及料理传授,哎……像我这么一个花样年华的纯情少女,已经开始为生计忙碌,可怜……

这一天,听工房的波鲁波鲁(ボルボル)大叔说,有人在玫瑰酒吧(パブ·ローズ)吃霸王餐,而且是坐着会飞的扫把逃走的。饭店老板为此很不开心,帮帮她啦~~而后,波鲁波鲁大叔立刻转换话题,要我们去找LENS(レンズ),打听之后,在漆黑矿坑的第一挖掘场找到BOSS,打败以后刚想要拿LENS,号称LENS猎人的璐蒂(ルーディ)、玛丽(マリー)出现抢夺(这两人也是被女神召唤来的),话不投机便打了起来,两人的HP有1550,会使用各种类型的技巧,所以有点难度,最好是将两人逼在中间,使用剑士的秋沙雨猛攻。胜利后获得LENS,可以回去交差。(LENS,重要道具,可以制作ルーディ的衣服,好会不得啊!)

次日,想起大叔所说的吃霸王餐的人,于是决定去巴布罗兹调查一下.听说,吃白饭的人是一个红头发,扎着马尾辫,坐着扫把的女孩子(好酷的装扮),发誓一定要抓住这个偷吃贼!

过了几天终于知道那个坐扫把的偷吃贼叫阿芝(アーチェ)。我们去漆黑矿坑逮捕她,虽然自己有时候也吃霸王餐,但总看不惯别人这么做,打点行装后我们出发。

漆黑矿坑地下一阶发现了她。

“看来已经追来了……”阿芝板着一张脸。

“就是你吧!”弗里奥指着她的鼻子说。

“喂……拜托你们了,让我走吧。”阿芝笑嘻嘻地说,第一次遇到这种贼……

“不可以!”弗里奥跳着说。

“哼!和小孩子就是没得说的!”阿芝又摆出那张经典的大饼面容,“这么看来,只有正面突破了!”

阿芝的魔法攻击威力比较大,但只要不给她吟唱时间,1500的HP很快就……

“啊啊,已经不行了,对不起啊……”阿芝满脸委屈地说,“自己也是被莫名其妙召唤来的,然后肚子饿的要死,但又没钱……”听着好可怜啊……不过,任务呢,还是要完成的,只是希望罗兹小姐对她的惩罚不要太重就可以啦。

第二天,去看望长老,希望他的腰疼好点了。结果老人家兴致很好,讲了很多关于大树,其实就是世界的故事。弗里奥已经溜的没影了,只有我还在听着长老说(人家是乖孩子嘛),“那么说来,大树的果实就是……啊! 弗里奥! 那家伙又跑了!”

“呵呵。没办法啊。没有必要勉强自己听不爱听的话啊……”长老笑呵呵的看着我。

离开长老家,继续接任务,赚钱。

几天后,想找敏多聊聊天,看见克雷斯和敏多正在谈话。

“真的要去漆黑的矿坑么?”敏多很担心地看着克雷斯。

“啊,魔物的实力在不断的扩大。不能这么放着不管!”克雷斯断然地说。

“克雷斯……”敏多低下头。

“没事的。”克雷斯笑了笑,看看敏多,“你继续给这些孩子提供帮助吧。”

“我知道了……”敏多抬起头,看看克雷斯那张笑脸,“那么……请你也多加小心吧。”

“谢谢,那我出发了!”朝着敏多挥挥手,克雷斯一个人离开了小镇。

“克雷斯……”敏多的眼里流露着些许担心的神色,或许还有别的……

在小镇的一角遇到一路小跑的笑

阿呵的阿芝，看来她精神很好，而且也没有把上次的事放在心里。

"喂，阿芝，这次你又偷吃东西了？"弗里奥嘲笑了几句。

"等，等一下！你说这话什么意思。"阿芝那张大饼脸立刻浮了上来。"因为那次，被惩罚做杂工来还钱，还要洗 100 个盘子……加上自己年事已高（？），看到的人都叫阿芝老师，而不叫阿芝姐姐了！对于那些客人这么叫只好答应，好歹我也是个半妖精……还可以使用各式各样的魔法，你们稍微也应该尊敬一下吧……"

"好厉害！"弗里奥称赞了几句，不过在我听来，或许更夸张的还在后面。

"嗯！你了解就好了！"阿芝笑着看看他。

"听说精灵都很长寿，看看阿芝现在很年轻，或许已经是大婶了呢……"

"大婶……错！"阿芝的脸部开始抽筋，"你看过有我这么漂亮的大婶么？啊，算了，总之，多多关照吧。"

阿芝或许会和弗里奥成为很好的朋友呢，看着这两个人斗嘴，也是一种乐趣吧。我站在一旁，没有说话。

据镇上的情报员鲁兹（ルッツ）说，长老的孙女艾琳（エレイン）好像恋爱了（这可是一个重大消息哦，自己只比艾琳小几岁，说不定就会轮到自己）……之后去找她，果然，她喜欢上一个人了，就是那个金发扎着红头带的小伙子。天……她居然喜欢上了克雷斯，不知道敏多知道后会有什么感觉……

才接了一个任务，刚想找敏多，但她好像很颓废的样子："对不起，这次好像……"

"有什么可以帮忙的么？"我总是喜欢这样乐于助人（没办法，人好嘛。）

"不，并不是因为你们的关系……"敏多连忙摇头，"这个给你们，或许能代替我吧。"说完给了一本教典（きょうてん，转借使用，这下没有敏多也不用靠吃药混日子啦），便离开了。

"到底怎么了？敏多姐姐……"弗里奥看着她有点纳闷。

"别担心，应该没事的。"我安慰着弗里奥，同时，也在安慰自己。

每天继续着这种赚钱的生活，都没有办法好好享受人生，真的有点后悔当初答应女神的条件……不过看到村里面的人一个个都很开心，自己心里也就多多少少有点满足，这一天，又从强（ジャン）和卢西娅（ルシア）那边得知，原来，璐蒂以前的称号叫做 sexy spy（性感间谍）和 pretty hunter（漂亮猎人）……女神召唤来的都是些什么样的人啊……

几天以后，在中央广场遇到了消失一段时间的敏多，不过脸上的表情很难看。

"弗里奥，凯萝……"她很失落地叫住了我们。

"怎么了？"

"克雷斯去了漆黑矿坑，但到现在还没有回来……"

"什么？克雷斯？"弗里奥很惊讶地叫了起来，"克雷斯那么强的人，怎么会？"

"嗯，其实。漆黑矿坑里出现了新的怪物，我想和他一起去调查，但是他认为，保护你们要比这个更加重要，从那以后，克雷斯就再也没有回来……"说着说着，鼻子抽动了几下。

"为了我们……"

"对不起，没有说你们的意思。拜托！"敏多突然看着我们，"那里的魔物一天天

变多。只是我一个人做不到，和我一起去救克雷斯吧！"

"嗯！"既然克雷斯是为了我们，总不能不帮助敏多姐姐吧。看了看一边的弗里奥，他也点点头。

"谢谢你们，要你们去那么危险的地方……"

"别说这个了，以前你也是一直帮助我们的啊！"弗里奥笑着对敏多说。

"我们是伙伴！互相帮助是应该的啊！"

"真的很感谢你们……"敏多的脸这才由阴转晴。

"出发！目标，漆黑矿坑！"

在漆黑矿坑的闭锁区域内找到了克雷斯，我刚想上去，弗里奥拉住了我，"样子，好像有点怪怪的。"

于是小心翼翼地走上去，但克雷斯似乎没有很大的反映。

"太好了！没事啊！"看着安静的克雷斯，高兴地看看敏多，说道。

"克雷斯……"敏多走上去轻轻地说。

"谁？你们是谁？"克雷斯面无表情。

"你忘了我们啦？克雷斯？"弗里奥急得直跺脚。"在女神场所见到的啊！"

"女神？那些家伙又开始活动了么？"克雷斯略显激动，但很快又平静了下来，"看来你们没有受到黑水晶影响的理由，也是那帮家伙搞的……"

"黑水晶？就是在那里的石头？"我皱着眉头，指着他背后的那块黑色闪光的石头说道。

"怎么了？克雷斯？"弗里奥继续大叫道，"你是不是头被什么东西打过，变得不正常了？"

"啊，哈哈，其实也没有什么不正常啦。"克雷斯像个小孩子似的摇摇头。

"那什么啊？变得古里古怪的。"

"哈哈，我并不是这家伙哦。"克雷斯说的话越发让人摸不着头脑，"我只是借了一下他的身体。我的名字是'萨纳托斯（サナトス）'！"

"振作一点，克雷斯！你是我们的伙伴啊！"我尝试着用最古老的方法来唤醒克雷斯。

"啊哈哈哈哈，伙伴？伙伴啊！是吗？那见到伙伴了么？见到朋友了么？来和我玩一会吧，直到你们死为止……"

"胡说什么！"弗里奥直视着他。

"哈！看到没有，这就是你们的本性！算了，想想玩什么好呢？"克雷斯越发像一个小孩子了，只是那种感觉让人觉得很恐怖。"就来拼大刀好了！像电视里面的那样！要开始！"说完，便冲了过来。

克雷斯的 HP 只有 2600，需要注意的是，在他发动凤凰天驱或者空间翔转移的时候是无敌的，最好是躲开，因为打到会很"疼"，而别的技巧，使用后都有空隙时间，趁这个机会，猛打就可以了。同时注意恢复。

打完以后，克雷斯无力地倒在地上，敏多急忙帮他治疗。

"嗯……敏多……"

"太好了！终于复原了！"敏多的眼里含着泪花。

"嗯？你们？"克雷斯看了看我和弗里奥，"这到底是怎么回事？"

"想不起来了么？"敏多轻轻地摇了摇他。

"嗯……"

"你一直没有回来，所以我们才来这里，多亏了弗里奥、凯萝帮助我。"敏多看了看我们。

"原来是这样啊！谢谢你，弗里奥，还有凯萝。"克雷斯看看我们。

"到底是怎么了？刚才的那个克雷斯，看起来好像别人一样。"

"对不起。完全记不得发生过什么……我只是追着魔物来到这里，好像看到这里有一块黑的水晶正散放着可怕的气息，所以想来破坏掉。接下来，就什么都不知道了，只是觉得自己很迷惑……"

"真的什么都记不得了么？克雷斯？那个什么萨纳的……"弗里奥有点支吾。

"萨纳托斯，还有那个黑水晶。"一旁的我接过话题。猛地，发觉刚才明明还在这里的黑水晶不见了。"这个是？黑水晶的碎片？！"然后捡起地上的一块黑色小石头，放在身边。

"还和克雷斯作战呢。"弗里奥挠挠头。

"不过，克雷斯没事，我们就安心了。"敏多看了看克雷斯，也看了看我们。

"敏多，谢谢……"克雷斯看了看敏多。

"克雷斯……"被这么一看，敏多的脸有点红。

"羞羞，热恋中哦……"弗里奥开始了老本行。

"喂！不要在那里胡说八道！"克雷斯立刻把视线从敏多移到弗里奥身上。

敏多偷偷地笑着，拉着克雷斯离开。"好了，我们也该走了吧。肚子都有点饿了。"弗里奥摸着肚子说道。"嗯，回去吧！"

"对不起，还没有和你们说谢谢呢。"敏多又跑了回来，"只有我单独一个人是没有办法救出他的……"

"没有啊。以后还要麻烦敏多的呢。"

"呵呵。"敏多微微一笑，"你们已经长大了，不再是需要人照顾的小孩子了。我再和你们在一起的话，或许会给你们添麻烦的。"

"没有那种事！"弗里奥又开始跳了，"到目前为止都很感谢呢。"

"嗯，多亏了敏多啊，我们才会有现在的成绩。"

"能够听你们那样说，真的很开心。"敏多笑的眯起了眼，而又正色的看看我们，"但是，真正的战斗现在才开始啊。不知道什么时候还有机会再和大家一起作战，如果有的话，大家一起努力吧！"

回到小镇，长叹了一口气，这件事情总算可以告一段落，看着前面的互相搀扶的克雷斯和敏多，心里有一种说不出的感觉……两个人在一起，真好。也许，人就是这么成长的吧……

黑暗中，一个孩童的声音说道，"妈妈！听到了么？我今天遇到人了哦。很有趣，还和他们玩拼大刀呢。下次和他们玩什么呢？怎么了？有点担心么？……哦……是啊，妈妈最喜欢人了，没关系，我会注意分寸的啦！"

但,不会那么简单的结束……这个可是'复仇'啊!"

第二天,一如既往地被米露姐姐叫了起来。为了让花早日开放,自己只有不断的努力,打工赚钱买新衣服,来应付新的挑战……

这一天,我被弗里奥硬拉着去了试练之塔,门口的守塔人果然很厉害,几下便把我们打晕在地,可恶的弗里奥,非要来这种地方冒险……而后就隐约听见有人说:没关系吧,快把他们带回镇去。意识模糊中,感到,好像有两个人……

次日醒来,好了伤疤忘了疼的弗里奥继续拉着我去那个鬼地方,果然,结果还是被人抬回来……休息以后,米露要我们去给救我们回来的两人道谢,一打听得知,银发男子名叫乌德罗(ウッドロウ),红发的女子名叫琪鲁希(チェルシー),也是被女神从异世界召唤来的。看来,又可以一起努力了呢。看着两人的同时,狠狠地瞪了弗里奥一眼:以后再敢拉着我乱跑,回来一定不饶你!

这一天,从教会出来以后,发觉小镇右上角的路牌处有一名金色长发男子,站在那里发呆。

"嗯……怎么了?迪姆罗斯(ディムロス),哦……原来如此。"男子一拍脑袋。

"喂!你这家伙!"小镇的红衣骑士雷欧尼斯(レオニス)指着他大声叫道,"在这里一个人鬼鬼祟祟的干什么?可疑的家伙……"

"没什么,我只是……"男子刚要说什么,却看了看手中的剑,"怎么?迪姆罗斯,不要管那家伙吗?"

"没礼貌的家伙!越来越可疑!"雷欧尼斯大叫着。

"等一下!"璐蒂的声音传了过来,而后不知从哪一下子跳到雷欧尼斯的身边。

"搞什么!"雷欧尼斯吓了一跳,往边上一闪。

"那个农民样的家伙说了什么?"璐蒂一脸高傲,看着金色长发男子。

"农民……"男人语气吊了起来。

"这家伙对着剑,一个人自言自语!"雷欧尼斯指着他说,"这种怪家伙有什么好说的。"

"呵呵,但是,骑士先生。"璐蒂笑了笑,"他可是我的生死之交,和他说句话也不可以么?难道说,我也有什么可疑的么?"

"怎,怎么可能!骑士还是有这样的风度的!我只是对这样的剑士感到好奇罢了。那么就请加油吧,我先告辞了,啊哈,啊哈哈哈……"说完一溜烟跑了(这样的骑士……汗)

"笨蛋……"璐蒂看了看男子,笑嘻嘻地说。

"喂!璐蒂,你农民农民的说谁呢?"

"真是的,和你这种连世事都不知道的人,说起话来还真的很累呢。"说完,嫣然一笑,"再见,斯坦(スタン)。"

"等一下!喂,璐蒂!"斯坦大声叫着,但璐蒂已经没影了。

"嘿嘿,璐蒂很厉害啊。"一旁看戏的我和弗里奥围了上去。"嗯!把雷奥尼斯吓成那个样子……"我也笑呵呵的在一旁起哄,看来和弗里奥在一起时间长了,这种坏习惯也染上了。

"你们?难道就是女神所说的?"斯坦看着我们,一脸疑惑。

"正是如此!我是弗里奥,她叫凯萝。"弗里奥介绍道。

"'多多关照',这是刚才离开的璐蒂要我说的,还说,这里就交给我吧。"

"嗯!好,有性格!"

"呵呵,真的很像她的风格。"斯坦看了看我们,一乐,"还没有自我介绍呢,我叫斯坦。多多关照哦。"这么一来,又多了一个伙伴了呢:)

时间就这么一点点的过去,感觉自己,也是在不断的成长过程中,渐渐的,越来越多的朋友来到了这里。弗里奥穿着音乐家的衣服去了一次玫瑰酒吧从而认识了流浪的吟游诗人乔尼(ジョニー),五音不全的弗里奥要和他比赛唱歌,而歌名居然是《野蛮的凯萝》(暴怒!);自己则穿着新买的忍者服遇到了修练中的忍者,铃(すず),当问起自己流派的时候,弗里奥居然说是女神流(汗);去漆黑矿坑的路上又遇到了长得像狐狸一样的克拉斯(クラース),虽然他是来调查黑水晶的,但居然迷迷糊糊的把漆黑坑道当作莫利亚矿坑,也真够厉害的呢;在帮工房的波鲁波鲁大叔打了几次工以后,巧遇一个对技术很感兴趣的女孩恰特(チャット),但弗里奥竟然一口咬定对方是个男孩子……形形色色的人们都聚拢在这个小镇上,明天还会更加精彩的吧……东边试练之塔顶部燃烧的熊熊烈火,映红了半个天空。忙碌了一天的我,站在孤儿院的门前,遥望那片绯红,深呼吸,微微的,笑了笑……

这一天,发现一名红头发剑士正拉着鲁兹询问,有没有见到一位绿头发的女孩,在得到鲁兹否定的回答后,红头发的剑士便走开了,不过,从他的脸上好像看到了些许不安……

两天以后,一名带着蓝色帽子的商人拉住了艾琳,同样也是询问绿色头发的女孩。艾琳思索了半天,回答道,"看到了,前几天去了狩猎之森了。"商人迷人的一笑,说了声谢便离开了,但艾琳却站在那里,看着商人,好久才说:"好帅……啊!忘记问他的名字了!"一边的我看得又是一身冷汗……,不过好像已经有两个人来询问绿头发的女孩了……

几天以后,我被弗里奥拉着去广场散步,一个声音叫住了我们,"你们就是换装师吧。"然后一名红头发的剑士来到我们背后。

"可以这么说……请问你是?"我看着这位一脸严肃的红发剑士,小心翼翼地问。(听雷欧尼斯说,最近镇里总会有些莫名其妙的人……)

"我是利德(リッド)"红发剑士把剑往地上一插,"被那个巨木的女神叫到这个世界来的。对不起,可以稍微帮个忙么?"

"到底,怎么回事呢?"警惕心一下子放了下来,原来,眼前这位利德也是被女神召唤来的。希望自己可以帮助他些什么。

"珐拉(ファラ)不见了。"利德的表情显得有点紧张。

"珐拉?"弗里奥张大了嘴问。

"哼,珐拉那家伙不知道跑哪去了……"利德低下头,握着剑的手略微颤抖着。

"先请镇定一下啊,利德。"我好心的上前,想劝劝他。

"这种时候怎么能镇定得下来!"利德朝我一瞪,自己不由自主后退了半步。

"很不像你啊,利德。"一名男子的声音传了过来。

"雷斯(レイス),为什么你也在这?"利德朝着一名带着蓝色帽子,正走向这里的商人说道。

"这个也是赛法特所引导的么?"雷斯小声地说了句,而后看着利德,大声说,"我也很在意,目前调查到一些了,有一个冒险家进入了这个镇东南面的森林。"

"狩猎之森!"弗利奥大叫到。

"恐怕,那里应该会有什么吧。"雷斯继续一脸严肃。

"雷斯,别摆着一张好像什么都了解的脸!"利德把嘴一抿,说道,"到底现在应该怎么办?"

"头脑冷静一下!"雷斯瞪了他一眼,"只是在乎这些的话,很可能在你去就救法拉之前,她已经死在那些陷阱之中了。"

利德沉默了,雷斯把目光移向我们,"拜托你们一件事,我们初来乍到,而你们对森林很熟悉,可以的话能帮忙一起寻找珐拉吗?"

"嘿嘿,狩猎之森么,感觉就像我家的花园一样。"弗里奥又在那里吹了,"包在我身上了。"

"嗯,一起寻找叫珐拉的女孩子。"看了看利德的神情,只觉得很像当初,敏多担心克雷斯的时候一样。

"利德,你也会一起来的吧?"见到我们答应了,雷斯看了看一边低着头的利德。

"当然!怎么可能只让你们去?"利德的眼神告诉了我们他的决心。

"好!那么就出发吧!"弗里奥晃了几圈手臂,看看他那么精神,又看了看身后的利德,希望,珐拉不会有事……

在狩猎之森外面转了一圈没有见到珐拉,难道

说,她跑进那个专用的狩猎场了?向拦路的一打听,果然有个绿头发的女子走进去,利德大喝一声:"她一定进去了。让开!我要去找珐拉!"那个看门的,果然乖乖的闪开了……(没天理,怎么以前我们来就不闪?看来,一定是弗里奥不够男子汉气概……有机会要培养培养)

来到奥之泉的深处,终于发现珐拉,"珐拉!"利德立刻冲了上去。

"……"珐拉看了看利德,原先那张板着的脸瞬间变成了笑容,"怎么了?利德?"

"怎么了?那应该是你吧。太叫人担心了。"

"啊哈,担心?我没事啊,走吧,走吧!"珐拉眯着眼,就想走。

"……你到底是谁?"一旁敏锐的雷斯察觉到了什么,上前一步问道。

"说什么呢?她不就是珐拉吗?"利德瞅了瞅雷斯。

"对阿,我就是珐拉,怎么,你把那么可爱的我给忘记啦?"珐拉还是眯着眼。

"珐拉绝对不会像你这样!"雷斯盯着她,大声说。

"……搞什么啊,很奇怪哦。"珐拉开始鼓起了嘴,"只不过想走了嘛……啊哈哈。"

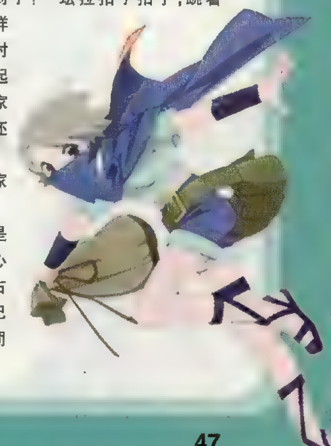
"嗯?那个,黑水晶!"一下子看见珐拉的背后,隐约的闪动着一块黑色的石头。

"萨纳托斯!"弗里奥眉头拧在了一起。

"啊哈哈,终于注意到了?"珐拉拍了拍手,跳着说。感觉就像个孩子一样……孩子……对,和当时的克雷斯一样。尔后,收起了笑脸,说,"是!控制这家伙要比那个叫克雷斯的还要简单!"

"偷窥别人内心的家伙,最差劲了!"

"啊?错了哦。我只是在惩罚犯人。这家伙的心已经被恼怒和后悔所占据,完全消失了快乐,自己占据她,只是简单的惩罚



一下”尔后又笑着说，“如同哄哭泣的小孩子睡觉一样简单。”

“住嘴！珐拉不是那样的人！简直，简直什么都不知道的家伙！”利德的语调有点颤抖。

“错！什么都不知道的是你们！并不只是这家伙，你们人类都是罪人！”珐拉有点生气了。

“在说什么呢……”弗里奥自言自语。

“那家伙为什么选择来这里？就是因为对你们人类彻底失望了！”珐拉盯着弗里奥看了半天，“自己犯下了罪，然后再忘记这些，若无其事的去过每一天。我不会原谅你们这些人类！”

“珐拉从来没有忘记，直到现在都很苦恼的。已经不知道该不该原谅自己……”利德语气有点低调。

“阿，人类不论在什么时候都不会忘记说出那么好听的词——‘原谅’。”珐拉眯起了眼。

“你错了。承受过去所犯下的罪，并且努力活下去的，就是人。”很久没有说话的雷斯冒出一句。

“花言巧语的总是你们！”她看了看雷斯，“怎么说呢，这就叫做虚伪！就算是要背负，也要让你们尝到和我一样的痛苦！无聊的对话到此为止！给我消失吧！”说完就想动手。

“看来不打不行了……”雷斯叹了口气。

“不行！我不能和珐拉动手！”利德看了看雷斯，无助的摇摇头，后退了几步。“从珐拉里面出来！萨纳托斯！”

“利德，对方是不会听你的。”雷斯没有看他。

“怎么看都是珐拉，要我打倒她，我做不到……”

“看来，你今天无论如何都不会出手了……利德，你后退吧，珐拉就由我来让她恢复原样。要相信我！”雷斯走近利德，盯着他看了很久。

“雷斯……”利德的眼中充满了无奈。

“我需要你们的力量。把它借给我！”雷斯转而看看我们。

“没问题！”不管萨纳托斯是出于何种动机，但他这么做，无疑，是一种错误……

这战比较难对付，珐拉的 HP 有 3640，而且天上还有两只鸟，在看到珐拉使用杀剧舞荒拳的时候，最好使用魔神剑之类的攻击进行 cancel，同时注意，此战因为没有恢复系 NPC，所以事先最好练一个僧侣，便于回复。

“振作点，珐拉！”雷斯摇了摇珐拉的肩膀。

“嗯……雷斯？……”珐拉的身体微微地颤抖。

“好在带了万能药，看来旅行商人的装束还是很有用的。”雷斯笑了笑，拿出药递给珐拉。

“对不起……利德。”珐拉噘着嘴，看着利德，“我还没有从对利德的困惑中走出来，和那个时候一样……”

“算啦，这不是你的错。”利德微笑着摇摇头，“就算谁都不原谅你，我也会原谅你的。所以，够了……珐拉。”说完，轻轻地拍了拍她的肩。

“谢谢，利德……”

“嘿嘿，看来这件事终于搞定了呢！”弗里奥看着两人，然后生气地说，“不过，那个萨纳托斯绝对不能原谅！”

“嗯！作出这么残忍的事情……”我点点头，“不过，萨纳托斯说的，人类都是罪人，到底是什么意思呢？”

“对阿，还有那个黑水晶，到底是什么？”

“总之，今后要小心了！”

“嗯，先回去吧，肚子又开始叫了。”弗里奥摸着肚子，皱了皱眉。

“总是没有危机感！”看来，要让弗里奥改掉这个毛病，真的很困难。

黑暗中，又是那个童声：“妈妈！那些家伙又出现了！人真是很有趣的生物哦，在戏弄他们的时候，脸色就完全变了。嗯？妈妈，不要摆出那张面孔好么？生气了么？说些话啦，对不起，我只是想到玩……再等一下下吧，一定可以拿得回来的。然后再从这黑暗的迷宫里一起出去吧……”

第二天，米露姐姐告知，通往浮游死城的传送机关已经修好了。已经有很多探宝的人去了。听着这一则消息，偷眼看了看弗里奥，鬼知道，他又在想什么混点子……

出了门遇到珐拉，精神虽然好多了，但看来和克雷斯一样，完全忘记这一段时间所发生的事情了。不过珐拉倒好像记得，在被黑水晶操纵的时候看到了在黑暗处哭泣的自己，而且离得很近的还有另一个小孩子也在哭泣，一个人很寂寞的样子……那个，可能就是操纵自己的萨纳托斯的心吧。萨纳托斯的心……到底，是什么样的呢？

过了几天，完成帮卢西娅找洋娃娃的任务后，经过广场时，看到骑士雷欧尼斯正在对着梅迪鲁（メンデル）训话：“作为骑士，你最近的表现很糟糕啊！”梅迪鲁一见哥哥生气，刚想溜，雷欧尼斯急叫道，“这是什么态度？给我端正点！”

“对不起，哥哥……”站在原地的梅迪鲁，开始发抖，“那个……”

“住嘴！不要听解释的理由！你给我拿出骑士应有的行动来！”对这个不争气的弟弟，雷欧尼斯一跺脚，走开了。

“哥哥……”梅迪鲁看着哥哥生气的离开，回过头看了看我们，没有说话，低着头走开了。

“好像不开心……”看着梅迪鲁的身影，不知不觉，天色已经暗了，只剩下东边的天空依然火红一片。

这天，广场上的骑士雷欧尼斯给人的感觉怪怪的，“弟弟去了试练之塔以后就再也没有回来过。”

“啊！”弗里奥大叫了起来，“就算是骑士去，也很危险的。”

“怎么会去那种地方？”

“上次训斥了他之后，没想到居然跑到试练之塔里去了，虽然实力在自己之上，但性格却很懦弱的梅迪鲁，一心想让自己变得更强大，没想到惹来反效果……”雷欧尼斯一脸沮丧，“想让你们帮忙，本来对于骑士这个名号来说，不应该有这种要求，但以我的实力恐怕做不到……”

总感觉事态好像很严重，以前那个没事大吼大叫的雷欧尼斯今天变得……于是点点头，答应了下来。

“谢谢你们！我要保护村民的安危，所以，麻烦你们把我的弟弟带回来吧。”雷欧尼斯见我们答应了，语气稍微缓和了一下。

看了看弗里奥，他的面色怪怪的，看来又是不祥的预感。

来到试练之塔，门口的守门人已经没有了，正中央的大门敞开着，看来已经进去了……

这里就像个烤炉一样，热的要死，好在带了抗热的东东，不然，皮肤……经过一堆火海，来到了第三阶，在最里面发现了梅迪鲁。

“这样子哥哥就可以认同我了……”梅迪鲁对着黑水晶沙沙地说道。

“不要靠近！”虽然我们大声的叫了，但他好像什么都没听到。依然傻傻地说，“我要变强，这是我最后的试练。”

“你错了！那个是……”没等我话说完，一阵闪光过后，那个熟悉的语调又一次响起，“哈哈哈，我们又见面啦。”梅迪鲁晃晃脑袋。

“萨纳托斯！又是你！”弗里奥上前一步，看着他。

“我很怀疑哦，人类既然已经这么痛苦了，却还要执意追求变得更强呢？”梅迪鲁的声音里面，第一次夹杂着另一个童声。

“不仅仅是克雷斯和珐拉，连镇上的人都……”

“啊？怎么生气啦？”看着脸带怒色的弗里奥，梅迪鲁笑了笑，“让我变强，不就是他所希望的么？现在我让他的愿望实现了，却连一句感谢的话都没有。”

“梅迪鲁是怀着必死的决心来的。”看着被操控了的梅迪鲁，心里有点难受。

“啊哈，但那样的努力又有什么意义呢？”童声反问了一句。

“人就是这样不断激励自己，让自己变得更加坚强。”弗里奥跳了跳，大声说道。（呵呵，这是我第一次听到他说出那么有哲理的话。）

“哈……人类就是喜欢这种无聊的事。”童声变的低沉了，“遵从这块黑水晶，然后就会变强。但是相关的代价就是，就是变成没有心的魔物。”

“够了！把梅迪鲁还给我们！！”我很生气的看着他，（这可是我第一次发这么大火，有时候越是可爱的女孩子发起火来越恐怖，尤其像我这么可爱的），“你到底是什么人？那块黑水晶又是什么？”

“……烦死了！讨厌的家伙们。为什么总要妨碍我！哼哼哼，也好，你们那么想知道的话，就来教教你，用你们的身体来体会吧！”

梅迪鲁是骑士，HP:5000。攻击力不是很高，由于会突击，所以用物理攻击不能造成连续伤害，尽量使用大威力的魔法进行攻击，很快就可以解决。

“梅迪鲁！没事吧。”弗里奥连忙上去看看倒地的梅迪鲁。

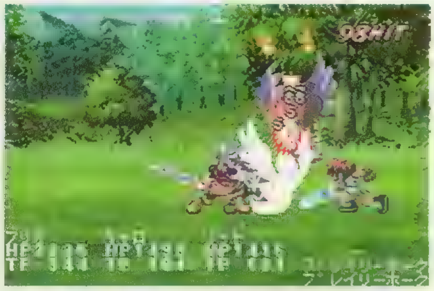
“我果然不能变得更强，我不能再做骑士了……”梅迪鲁很颓废的样子，眼里失去了光泽。

“并没有这种事……”我摇摇头。“能一个人来这种地方已经很厉害了！对自己要有自信。”弗里奥跟着打气，“你很强了！”

“你们……”梅迪鲁看着我们，声音有点颤抖。

“你的哥哥也很关心你哦。快点回去吧。”看着这名孩子似的骑士，自己不知道什么时候也学会了哄人。

回到镇上的广场，雷欧尼斯一见梅迪鲁回来了，急忙跑过来说，“没事吧？没事吧？”然后看看弟弟颓废的神情，“哼！真是的，有一个总是要人照顾的笨弟弟！”



“喂，你那么说话过分了点吧！应该关心啊！”我急忙跑上前刚想指责，却被弗里奥拉住，“等一下，看看他们的样子吧……”

“对不起，哥哥……”梅迪鲁两眼含着泪花说道。

“收起那张要人同情的脸。那不是一个敢于一个人挑战试练之塔的骑士所应有的表情。”雷欧尼斯正色道，尔后，看了眼前的弟弟许久，拍拍他的肩膀，“格莱德（グライド）也很担心你，回家吧……”

“是……”梅迪鲁点点头，跟随雷欧尼斯朝家里走去。

“哈，我说的对吧，雷欧尼斯不会真的生气的。”弗里奥朝我看了看。

“嗯！”自己微微一笑，“兄弟间，那样坦率真好。”

“嘿嘿，这就是男人的传奇哦。”

“自己这一生，还不知道会遇到什么样的传奇男子呢……”看着两人远去的背影，嘴角一翘，抬头看去，几只白鸟依然飞舞在如火如荼的天空……

黑暗中，那个童声已经有点嘶哑，“可恶！！又是那帮家伙！就是喜欢妨碍我！如果没有带上那奇怪的家伙们，现在已经……嗯？等一下……有了！妈妈！原来这样……嘿嘿，很期待，真不知道那些家伙会有什么样的表情呢？”

几天后，在完成任务刚想回孤儿院休息的时候，鲁兹神神秘秘地跑来，告知万年冰洞的传说。为什么那么冷呢？因为里面有那个东西……

“难道说是鬼？”（别吓我哦，从小就怕那个……）

“嘿嘿，里面躲着的是…………白雪之姬（白雪公主???），很久以前和异邦一个国家的王子恋爱了，关系就想火一样的热（小孩子不会表达，那叫热恋！）由于战乱，使得王子成为不归人（那就是战死了？）几千年过后，还没有回来，可能由于过度悲伤，公主变得像冰一样寒冷，然后，公主的眼泪，呼吸，一切的一切都结成了冰，这就是“白雪之姬”称呼的由来。”鲁兹像个大人似的摇头晃脑。

“好悲伤呢……”刚想发表感叹，鲁兹继续说道，“但这并没有结束，公主因此被国王封闭在洞窟里。”

“很过分，连自己的孩子都……”公主好可怜……

“这是没有办法的，这样的怪物被大家知道了会引起怎么样的骚动呢？对国王来说也是个痛苦的选择。然后，连亲人都舍弃自己的公主，悲伤就更加深了，洞窟里，悲伤的冷气凝结起来，吹起了风雪，这就是这个洞窟名字的由来，经过万年都难以融化的悲伤所包容的冰之洞窟，‘万年冰洞’”

听到这里好感动，但鲁兹马上换了副表情又说，“另一种说法是公主自身的关系，一觉睡下后就起不来，发觉自己低血压后感到很讨厌，所以自我封闭了。”留下一团雾水的我们后，鲁兹跑了……看着他远去，心里七上八下的：这家伙，乱七八糟的说了一大堆……居然还要我们期待他的下一次情报！！晕……不过以后倒是要去最底层看看，是不是真的有公主在呢？弗里奥应该已经动心了吧……偷眼看看他，果然，嘴角露出了那丝熟悉的笑容。

“浮游死都里面有LENS？”听到这个消息，璐蒂立刻变得兴奋起来。看来鲁兹的小道消息还真的很多……

“啊！只不过好像有个剑士一样的幽灵在守护着，是个红色斗篷的少年呢。”鲁兹自豪地说，“专门袭击财宝猎人的。好像还没有活着从那里回来的。”

“……”璐蒂和玛丽对视了一会，鲁兹立刻跳起来，大叫：“没事，璐蒂和玛丽一定可以轻松搞定的。”

“哈，当然！”璐蒂脸上很高兴。

“那么就等你们的好消息，加油哦。”鲁兹说完又跑开了，继续散播着新闻。

“去么？璐蒂？”玛丽认真地看了看她。

“当然！”

“那我去准备一下。”

“等一下。”璐蒂叫住了她，“对不起，这次能不能让我一个人去？只是对那个有点在意……”说完离开了。

“璐蒂……”玛丽的眼神里似乎要说着什么，但在我们看来，这好像仅仅只是一场财宝猎人之间的问题，但没想到……

“知道么?浮游死都里有异常哦。”广场上，璐蒂一下子叫住了我们

“是不是有像王子一样的幽灵出没啊？”弗里奥开着玩笑说。

“幽灵啊……”自己听到这个词总有点心慌，马上联想到某些可怕的东东，脊梁骨直发毛……

“但同样也是有宝的啊。”璐蒂笑了笑，然后一脸严肃说，“把宝物放在那里，就算神允许我也不会答应！”接着看看我们，“要不要一起去?我一个人的话可能……”

“嘿嘿，有趣……”弗里奥已经开始活动手脚了。而我直在发抖，总觉得有不好的预感，“不要，恐怖死了。”

“可能，那个怪物对我有所了解的……”璐蒂失落的低下头，“拜托，帮帮我！”

“当然啦！”弗里奥拍拍胸脯。

“谢谢，不过，”璐蒂语调一转，“可不保证你们的性命哦。”（汗……）

“没问题！不过，挖到的宝物对半分！”弗里奥狡猾地看了看她

“啊！那个……”璐蒂听了，愣了半天，小声地说道，“大不了，拿了就跑……”

“说什么呢？”弗里奥凑上去瞄瞄她。

“没，没什么……啊哈，啊哈哈……”

“妖怪……”自己还是不断的发抖，弗里奥倒是很男子汉气概的拍了拍我的背，“放心，妖怪来了有我顶着！”

就这样，两个人在完全没有征求我意见的情况下，就这么达成协议，往浮游死都出发了……人家很怕的。只求不要真的遇到什么可怕的事情就好了呢……

在浮游死城三阶，发现了一名被石化的女子，好在自己带着一套护士装，穿上以后给她治疗，终于恢复成了原样。一问得知，女子名叫法丽雅（ファリア），自己也是被女神召

唤来的，由于对古代文明很感兴趣，所以来到这里。然后见到了一个穿黑衣服的少年。本来想上去问一下，没想到，就变成了石头……

“会帮你留意的！那个黑装束的少年。”怎么又有不好的预感，天啊……

“谢谢你们了。”法丽雅道谢后，便先回镇了。继续我们的使命吧，幽灵鬼怪……想到就怕…………

来到浮游死城最深层，一个黑色装束红色斗篷的少年站在那里

“利昂（リオン）果然是你……”璐蒂一见那个少年，脸色就变了。

“看！又是黑水晶！”弗里奥大叫道。

“虽然你性格是恶劣了点，但应该不会做出那样的事吧。”璐蒂质问道。

“这家伙不是利昂，是萨纳托斯！”

“Bingo!这次真是辛苦了……”萨纳托斯的表情很冷，“终于找到一个很好的角色了。你们也考虑一下吧，心里面是不是有所触动呢？”

“你是女神从异世界召唤来的吗?”一而再再而三的事件，使得我对萨纳托斯有了一些了解。

“对，所以我要带走他，他身心都受到伤害，只是一具没有自由的躯壳。没有能力面对自己，彻底的绝望。这样的选择，正好和了他的心意。”

“骗人！利昂不是那样的孩子！”璐蒂激动得身体都颤动着。“利昂是，这孩子是……”

“骗人？这是命运！是这家伙的！最后始终会归于腐朽的尽头……成为何种角色好呢？还是魔物吧！哼哼哼，只要使用这个黑水晶，摆脱女神那愚蠢的事，就变得很简单了，已经没有女神了……我成为了神，存在这个世界上就要改变他。”

“原来如此，那样说的话……”身后又传来一个声音。紧接着过来一人。

“利昂！”我们同时惊叫了起来，“有两个利昂！”（果然是幽灵么？自己已经开始发抖了……）

“混蛋！为什么？”假冒的立刻吼了起来，而后立刻领悟到什么了，“原来如此……女神那家伙是从我占据你之前的时间……”

“在那里自言自语什么？还有，我并不是你所说的那样！”真的利昂用剑指着他。

“我不明白！这应该是你的命运！”假冒的还在那里大吼大叫。

“这是我的命运么?”利昂怀疑地看看他，“哼，就算是的话，那还是要说抱歉了。我的命运，由我自己决定！”

“啊哈哈哈！为什么要违背呢？命运是不可改变的！”

“没错，命运是不可以改变的……那就是你的死！”利昂挥了挥手中的剑。

“看来不了解的人是你，老是要妨碍我。”说完，一步步朝利昂走过来。

“那边的……是看是帮忙，你们自己选择。来了！”利昂把剑一横，没有看我们。

嗯……还是不要介入的好……自己刚想说出口，却已经被弗里奥拉进了战斗……

敌方的利昂 HP6900，这场战斗，利昂是强制加入的，两人的招数完全相同，所以强攻就成了制胜的唯一手段。由于利昂是暗属性，因此利用光属性的魔法可以造成很大伤害，战斗胜利后可以获得スターグローブ。

“我一个人就足够了……这样的命运……两个都不要！对吧，玛里昂（マリアン）……”战斗胜利后的利昂，把头扭向一边，魔剑玛里昂上不断有血液滴下。

“已经没事了！”璐蒂急忙跑上去，看着利昂，“那个假冒的实在太差劲了，可以看到原来的你还真不错。”

“当然！”利昂冷冷地回过头看着璐蒂，“那个太缺优雅的风度了。看上去就和某人差不多……”说着看了看璐蒂，“你除了鉴定宝物以外，还会什么呢？”

“什么?!”璐蒂马上生气的看着他，“对我这个财宝猎人来说，没有什么不可能的！”

“哼……只是一个盗贼罢了，那么神气……”

“嘿嘿，看上去这两个人都很像啊……”一旁的弗里奥开始了自由言论。

“你说什么？”璐蒂瞪了他一眼。

“就是！我怎么可能和这个笨蛋女人一样？”

“这应该是我的台词！和这种小毛孩是完全不同的！”

“嘿嘿，对不起。只是稍微有点觉得……”弗里奥挠挠头，“以前不是有句话？叫做吵得越凶，关系越好……”

“啊？那不是在说你们两个人么？”璐蒂别有用心的看看我，嘿嘿一笑之后，闪人。

被她这么一看，自己脸一红。弗里奥可能注意到了，“怎么了？”

“笨蛋！回去了！”真是懒得理这只笨猴子……然后自顾自的走了。

“怎么了？一下子生气了……”

有时候人的关系就是在吵吵闹闹中建立的，或许，在不经意的同时，已经把自己和吵闹的人，联系在了一起……

黑暗中，那个声音变得歇斯底里：“可恶！！可恶！！可恶！！绝对不允许那帮家伙！妈妈，说些什么吧……对不起，不要就这样讨厌我嘛……我的妈妈，最喜欢的妈妈，很快了哦。一起去创造这个世界吧。所以……要快点了……不能让那些家伙来捣乱我和妈妈的新世界。”

第二天，米鲁姐姐又来告知，在镇的西南面，多了一个若隐若现的城，人们在这里也能隐约看到。总好像感觉不妙，你们还是不要去那里的好啊。不过我知道，这些话，在弗里奥听来，就完全等于没说一样……

出了门，遇到上次解救的法丽雅，她也是来调查黑水晶的。而且得知，黑水晶会吸取周围生物的能量，并把它囤积起来。

“难怪到了开花的时节，艾丝娜伊花还没有开放。”不过这样说来，只要破坏掉了黑水晶，花就可以开放了，但是有萨纳托斯这样的人在，很难做到啊……先不要想那么多了，努力工作吧。

几天后的清晨，一大早就被长老叫了过去，我的感觉就是，要出事了……

“呵呵呵，看到你们那么活泼就放心了，今天和你们说一件事。”（果然，我的预感又实现了……）

“长老的委托，一定不是什么好事。”弗里奥开着玩笑说。

“安静点给我听下去！”我一旁拉拉他。

“嗯……不知何时起，你们已经变得如此活跃了，村里的人都这么说，有你们这样的年轻人在，村子以后一定会变得很安泰。”

“原来叫我们，就是为了表扬我们啊！”单细胞的弗里奥跳了起来。

“那么，拜托你们一件事……（果然……）知道么？幻之城的传说？”

“就是那个时隐时现的城？”弗里奥问道。

“对哦，详细的和你们说吧……”

“现在的长老要比以前来的可怕哦……”弗里奥轻轻的说。

“知道的话就老实点，不要在那里爬上爬下了……”瞪了他一眼，真不知道自己怎么会有这么像猴子一样的伙伴。

“呵呵呵，什么都比自己亲眼所见要来的好啊。”看着我们斗嘴，长老笑了笑，其实最近有很多人去了那里就没有回来，拜托你们去调查一下。村里的大人胆子小不敢去，如果我再年轻 40 岁的话……”（老人家开始幻想了）

“我们答应！！”猴子弗里奥自信得很。（喂！不要自作主张啊！！）

就这样，我们来到了幻之城，这里的敌人很强，但好像都很怕风……门口站着一位扛着巨枪的中年人，我们上去围住他看了半天，就像个雕塑一样，没有表情。弗里奥调皮的换上新作的猫人服，中年人的眼睛一闪，“嘿嘿，你这个装饰，一定是蒂迪想的办法……”

看来是个喜欢猫的怪人，一问得知，名字叫佛格（フォッグ），也是女神招来的，然后径自回镇了。（汗）

来到幻之城的第三阶，在把三块小石头推进洞里后，墙上出现一个暗门，走进去一看，四周都是被石化了的人像。

“黑水晶！！我叫道，但那个人是谁？因为站在黑水晶面前的是一个不认识的家伙。

“来了么？还想使用黑水晶的魔力……算了，这些家伙还不能做对手。哈哈哈哈，初次见面，我就是萨纳托斯！”

“你也是人……”看了看眼前真正的萨纳托斯，觉得和想象中有点不一样。

“人？”他很怀疑的看着我。“喂喂，不要把我和你们当作一样的人。”

“但是，你那个样子……”自己还想说，弗里奥一下打断了，“先不说那个，为什么？你为什么要作出这么残忍的事！”

“残忍么？残忍的是你们！”萨纳托斯恶狠狠地说道。“对……这就是复仇！我的妈妈在用那样的目光看着你们！！不对，不仅仅是你们！那些家伙……艾达也是，斯蒂拉也是，让你们也尝一尝同样痛苦的滋味吧！”

“复仇？我不知道到底人类做了什么？而且，女神也……”被他一说，心里糊涂了。

“是吗？什么都不知道吗？事实的真相！啊哈哈哈哈哈，把做过的坏事忘记就是人的本性吗？还只是单单的在蒙蔽你们么？呵呵，如果你们能活着回去的话，让你们那慈悲为怀的女神，告诉你们真正的事实！”说完，凶相毕露地扑了过来。

萨纳托斯，HP15000，而且近距离攻击很容易被造成气绝，因此近战的一个就可以了，另外，他魔法吟唱速度很快。不过没有属性，用什么打都可以……

“你，你们这种家伙……如果能够使用黑水晶的魔力的话……算了！反正时间不多了，再见了，后会有期！”

“等一下！萨纳托斯！你想跑？决斗还没完呢！”弗里奥叫了一声。

“决斗?是啊！来我和妈妈的家，再招待你们吧！就这样随我来吧！‘维护正义的人’！然后，用新的神的力量，把你们彻底击败！门已经开了，来不来看你们的！妈妈一定会开心的，和人类有几千年没见面了。对了，替我向你们的艾达和斯蒂拉问好吧。”说完，就消失了。

到底是什么家伙……疑云笼罩在我们心中，正在这时，整个大陆开始震动了，在村子的东南方，黑暗的迷雾渐渐散去……一切的谜团，也随着迷雾一般慢慢散去，距离事实，越来越近……

第二天，服装店的斯蒂碧雅（ステビア）来找我们，把我们带到了服装店，很认真地说：“看来到了告诉你们真相的时候了。”

什么？真相？

一阵闪光过后，斯蒂碧雅变成了斯蒂拉……

“女神？”弗里奥很惊讶得大叫。

“果然……”

“看来也是一种变装啊……”弗里奥低声说，“果然，和萨纳托斯说的一样，在欺骗我们么？”

“不！绝对没有这种事！”斯蒂拉连忙摇头。

“那么，为什么要隐瞒真相？”弗里奥急躁地跳了起来。

“等一下，听女神把话说完……”

“谢谢，凯罗。”斯蒂拉看看我，微微一笑，而后脸色严肃，“首先，来说说关于萨纳托斯的事，恐怕，他就是我们曾经打败过的‘龙’。”

“长老说的？女神曾经和龙族的战争？”

“但是我们见到的萨纳托斯并不是那个样子啊……”

“我从萨纳托斯身上感受到了和龙同样的波动，一定不会错的！恐怕是姐姐……雪露（シエル）姐姐的力量开始削弱了。”

“到底怎么回事？”

“那个时候，我们为了拯救世界而战斗，但龙的力量太过强大，世界的大半部分都消失了，这样下去，支撑世界的大树一定会死亡，也就是说，全部消失，只是个时间问题。因此，雪露牺牲了自己来阻止龙。从那以后的就是你们都知道的了。”

“女神和龙，两种相反的力量发生冲突，那是非常可怕的，在那个时候，萨纳托斯便诞生了。”

“等一下，龙到底是什么？”弗里奥继续问道。

“那是……”斯蒂拉疑惑的看着我们，“或许还是不知道的会比较好……”

“我要知道！”弗里奥很生气，“不知道的话，心情会很不好的。”

“……那就告诉你们吧。龙和守护这个世界的精灵一样。”

“但以前长老的确说过那是‘破坏的存在’啊”我的脑子里一团雾水。

“龙的确是因为那个目的而存活的。破坏就是指……守护这个世界。”

“啊？什么意思？”

“我们吸收人类的感情的力量，制造了世界，作出了世界之实。但是，世界之实却是有一种作为毒之实的存在。”

“毒之实？”

“混杂了人类各式各样的感情，做出来的果实也各式各样。其中就有孕育着魔物和灾难的果实。那就是毒之实的产物。”

“那么……一直以来我们击倒的魔物……”我顿了顿。

“就是原来的我们……”弗里奥接过话茬说。

“龙的使命就是吞食毒之实，从而守护世界。换言之，龙就是这个世界的守护精灵。”

“只是这样？”

“嗯。越来越多的人数增加，不断的有感情朝世界树汇集，一些毒之实没有被龙及时吞食而落了出来，世界的灾难增加，人的感情也变得混乱，于是便有了更多的毒之实。这么一来，龙作为守护精灵的使命就永远没有尽头，但是消化却有一个极限，龙的体形越来越大，毒之实的感情力量改变了龙，成为什么都吞食殆尽的世界的破坏者。”

“怎么会这样……人类的守护精灵居然变成这个样子……”

“这就是萨纳托斯所说的真相吧，所以我们这些人类应该消失。”弗里奥很失落。

“但是，他的真正的目的却不是那样，离开人类感情的世界树慢慢会枯萎。那也就等于，世界会毁灭。”

“那到底……”

“对了，萨纳托斯曾经说过，要让妈妈承受的痛苦，同样的让艾达和斯蒂拉也尝一下。”

“妈妈？”斯蒂拉疑惑的问了问，猛地，表情变得很紧张，“难道？”

“嗯？怎么了？”弗里奥看了看她，说。

“不，没什么，应该不会有那样的事，不用在意。”斯蒂拉连忙摇头否认。

“是吗？看来不去不行了呢，那家伙……萨纳托斯的家！”弗里奥低着头无奈的笑了笑。

“那个……还有一个问题想要知道可以么？”我低声的说。

“是什么？”斯蒂拉温柔地看着我。

“没有错误吗？我们以前所做的事……”不知道为什么，眼泪好像要滑了出来。

“……”斯蒂拉沉默了一会，然后走近身边，双手托住我的下巴，拭去快要滑落的眼泪，镇定的说，“相信你们自己所做的全部。那没有善也没有恶……”

“我知道了。”甜甜的一笑，相信自己，不论何时……

“至今为止，你们也已经付出了十分的努力。再加一把劲的话，就有击败萨纳托斯的可能。无畏的勇者们，会永远守护在你们身边。当最后的挑战来临时，一定会助你们一臂之力。你们的自由就从这里出发……”说完又变回了带着眼镜的斯蒂碧雅，说道：“我也会一如既往的通力协助！那么，就请继续努力加油吧。”

听了女神那么多话，有点失落地走在街上。不知不觉，和弗里奥离开了小镇。看了看东边已经散去的黑雾，一个深邃的洞窟赫然出现在我们面前……真相就在里面，该结束了……

“这里就是萨纳托斯居住的地方吧。”弗里奥皱着眉头说。

“这个地方……”自己的话没有说下去。

“怎么了？”

“总觉得，以前好像来过这里……”

“怎么会那样呢？”弗里奥猛然警觉。

“这里和大树的神殿很像。”看着四周的环境，有一种熟悉，但更多的夹杂着悲凉的感觉。

“的确是……”

“弗里奥……”看了看这个猴子似的搭档，这个时候的他好像显得格外安静。

“嗯？”

“一切都是从那个大树的神殿开始的。”

“对，在那里第一次遇见克雷斯还有敏多。”

“嗯，然后就是和大家陆陆续续的……”脸上露出忧郁的表情，深情的看看他，“我们，回得来么？还能再一次和大家见面么？”

“……”弗里奥顿了顿，笑了笑，“嘿嘿……错了！我们会回来的！一定！不要摆着那张好像到了最后的表情，至今为止的一切，不都是很好的么？”

“…………”沉默了许久，突然想通了什么，笑着说道，“对！我们两个人，一定可以做得到！”

“嘿嘿，你真的很单纯哦。”弗里奥摆了个鬼脸。

“嗯，对，所以才要永远和你在一起啊！弗里奥哦，讨厌鬼哦。”

“什么啊！总是这样揭人短……”

“呵呵，出发吧。现在……”看了看他，微微一笑说到。

“嗯！然后再一起回来吧！”弗里奥的脸上流露着坚定的表情。“能做到的，两个人哦。”

“就是啊！出发吧！”

迷宫内部很大，多多准备些药，路上可以有历代的角色要求加入。

来到第二层，先去拉一个扳手，这样，路上原来被石板挡住的地方又可以去了。而后从最右边的楼梯可以直达一楼，去拉一条绳子，通往最底层的门开了。来到一处都是残垣断壁的地方，找到一块传送石，就可以到达龙神之间。

“萨纳托斯！”看着黑衣服的人，弗里奥大声说道。

“终于来了！等了很久了呢。”萨纳托斯没有表情的看了看。而后狂笑道，“从女神那里听到什么了吗？”

“啊，这个世界变成这样，的确是人的过失……”弗里奥皱着眉头说。

“哈！终于明白了，自己所犯下的大罪！”萨纳托斯狂妄的说道。

“那个女人是谁？”我注意到了萨纳托斯背后的女人，说，“难道又是操控的人么？”而后又看了看，惊讶地说，“那个服装……难道说?！”

“对，雪露，曾经是女神的一员。”萨纳托斯冷冷的说，“也就是，我的妈妈……”

“……”雪露没有说话，脸上看不到一点生气。

“为什么？女神会成为你的妈妈？”弗里奥大声盘问道。

“雪露……还活着的么？但是，看上去却好像睡着了一样……”自己瞪大眼睛看着女性。

“是么？艾达和斯蒂拉都不知道的事……那么我就来告诉你们。”萨纳托斯看了看雪露毫无表情的脸，“我就是几千年前，在这个暗之迷宫出生的。然后，当我睁开眼睛的时候，出现在我面前的就是妈妈。从心底能够强烈感受到那股温暖，这个人就是我的妈妈。但是，无论我怎么说，妈妈都不回答我……就这么一直沉睡着。妈妈是没有心的……不能说话，连微笑也不可以。对，妈妈只是为了阻止龙不断吞食心的一件供奉品。就是拜你们所说的那些女神所赐！”萨纳托斯的表情变得很狰狞，语气显得很激动。

“……”我和弗里奥一时都语塞了，只是听着萨纳托斯的宣泄，眼睛看着那位面无表情，如同睡着了的美丽女性。

“所以，我决定了！总有一天，要把妈妈的心取回来！然后用明亮的眼睛看着我，用温暖的双手抱紧我，为了这个……龙变狂野了！要让你们人类，还有背叛妈妈的女神们！从这个世界上一起消失！！”萨纳托斯吼了起来，“于是，我支配了那棵大树！成为了神，然后就可以把妈妈的心……”那一瞬，脸上露出一丝少有的和谐。

“等一下，萨纳托斯！你错了啊！”听他说的，感觉他就像一个一心想要寻找那份亲情的可怜的孩子，只是不会寻找的方法，“女神没有理由牺牲掉你妈妈啊！变成这样子，也不是所想的啊。而且……而且，你是……”

“罗嗦！”萨纳托斯打断了我，“那家伙们说的话，为什么那么深信不疑？平衡世界存续以及妈妈性命的天平，那是艾达所应该做的！保护人类的女神，只是你们单纯的幻想！那些家伙们只是为了守护大树！没有了你们，大树就会枯萎，但如果龙消失了，大树和你们人类就都能活下来！所以……妈妈成为了龙的供奉品。”

“所以说，你错了，把话听完啊。”弗里奥大声说到。

“对，雪露是自愿的……”我看着萨纳托斯，还想说些什么。

“住嘴！”萨纳托斯跳了起来，“我不会相信你们！最根本的原因，就是你们人类！我和妈妈只是你们的牺牲者而已！”整个龙神之间都可以听到萨纳托斯的咆哮。“只是人类和女神的牺牲品！”

“错误的是人类？”弗里奥低下了头，“是女神……？”自己无力的后退了一步。

“所以，我要制作一个只有魔物的纯粹的世界！没有卑鄙的人类，谁也不会受伤害的世界！”萨纳托斯狂笑着。

“你果然……龙的生存方式是不会改变的……”这个时候，多说也没用了。“只是为了确保世界的清静，继承了守护精灵的意愿……”

“我是，作为龙生存的？从来都没有考虑过呢。哈，不过，那种事不论怎么说都好，我是萨纳托斯！对！要成为新的神的萨纳托斯！我最重要的人是妈妈；最相信的也只有妈妈！对吧，妈妈……”说完看了看背后的雪露，眼里露出无限温馨。“碍手碍脚的人类马上就要消失了，很快，妈妈的心就会回来了……”

“……”雪露依然没有表情。

“还没有明白我们……”和他说话，但却感觉不到他是个十恶不赦的人……

“我是不会了解你们的！只知道，你们不论如何老是来阻止我！让你们也感觉一下朋友背

叛的滋味。就和那个时候一样！龙和女神的战争，再一次降临！”

最终战的第一战，但首先对付的是历代的主角，就是克雷斯，斯坦，利德，HP 都有 4400，因为要连打两场，所以尽快解决最好，而且，对方三人到快死的时候，会使用每个人的超奥义，中了的话，后果很严重……

为什么？为什么？”萨纳托斯大叫道。“为什么我会输？只是，只是两个人……这些家伙，我和他们是不一样的！”

“错了，我们不是两个人！”弗里奥大声说到。“大家，大家都在我们身旁鼓励我们！”

“我们的朋友，克雷斯的伙伴们，斯坦他们，利德他们……以及村里的大家！相信他们！”自己用坚定的眼光看了看萨纳托斯。“所以，我们可以保护自己！也能保护大家！”

“对于只相信存在背叛的你，萨纳托斯！一定会把你打败！”

“啊哈哈哈哈哈…………”萨纳托斯继续狂笑着，“讨厌！很讨厌！所以对你们这些人类是非常讨厌的！我是不会相信你们这些人类的！消失吧！连同你们所信仰的一切！教导你们！能够相信的，只有自己！绝对的实力差！”

最终战的萨纳托斯 HP21000，同样，近距离攻击自己会很容易气绝，而且多了フリーズランサー（要吟唱）和ダークフォース（不需吟唱）的攻击方式，两者都是直线攻击，不能防御，连中 2 次，可能就离 over 不远了，可以使用克雷斯的次元斩或者斯坦的狮子战吼或者利德的魔神剑·双牙，配合快速吟唱魔法进行交错攻击，总之，这场战斗很艰难，快速恢复是通往胜利的唯一方法。

“好痛，救救我，妈妈……”战败的萨纳托斯身体抽搐着，泪水从眼眶里滚出，有气无力的说。“对不起，没有办法拿回妈妈的心。原谅我……妈妈。”

说完以后，只觉得眼前一闪，雪露的身体好像动了动。“快要消失了，我的身体……”萨纳托斯满脸痛苦。

“萨纳托斯……”一直沉睡的雪露睁开了眼睛，“可怜的孩子……对不起，让你寂寞了那么久。”

“啊……听，听到妈妈的声音了。妈妈的，温柔的声音。”萨纳托斯痛苦的表情上露出一丝笑容。

“对，你的妈妈，永远守护着你。不会扔下你一个人……”雪露慈祥的声音，让萨纳托斯感到一丝暖意。

“太好了……妈妈的心，复原了……”萨纳托斯声音越来越轻。

“嗯，从今以后都不会再寂寞了。因此……可以安心了。”雪露抚摸着他的头。就像妈妈在哄孩子睡觉一样。

“嗯，是的啊，妈妈……”萨纳托斯把头靠在雪露怀里，“我好累，好想，睡一会呢……呵呵，好奇怪，从来没有，那么想要睡觉呢……妈妈，和妈妈说了好多的话。”

“是这样呢，萨纳托斯……先休息一下吧，等睡醒了，妈妈再陪你说话……”

“嗯！从今以后都可以永远在一起了，睡醒起来的时候，要一起陪我出去玩哦。妈妈……很期待呢……”语气里充满了少有的童真。“那么，我先睡了……晚安……妈妈……”一阵闪光过后，萨纳托斯化成了几点亮珠，消失在空气之中……

“好好休息吧……萨纳托斯……”

“那个……”自己不知道说什么好，战斗胜利了，但心却很难过。

“我知道的……一切都通过萨纳托斯的眼睛看到了。”

“那个……雪露，到底是怎么回事呢？”弗里奥疑惑不解。

“以前，击倒龙的那个瞬间，强大的力量互相碰撞，然后便诞生了那个孩子——萨纳托斯。”

“对不起，我们……”我自责地说道。

“不用道歉。虽然可以恢复成本来的样子，但是，考虑一下，女神和龙……同时拥有创造和破坏的两种相反的力量，而精灵却只能选择其中一个，总是不安定和不安全的存在。”

“不安定和不安全？和人一样……”

“能够明白那个孩子为了想得到母亲的爱，寂寞的感觉。但是，我什么也做不了……好不容易生下他，却让他只背负着孤独和复仇的感情，如果像普通人一样出生的话，也许应该能接受爱的教育吧。或许，那个孩子会和现在的你们一样吧……”

“……和我们一样……”弗里奥低着头，“那小子也应该可以和普通人一样游玩，嬉笑吧。”

“……”自己内心一片矛盾，萨纳托斯，只是一个孩子，而我们……

猛地一阵闪光，斯蒂拉和艾达出现在雪露的身边。

“雪露姐姐！”斯蒂拉高兴地说道。

“雪露，太好了……”艾达也很高兴。

“艾达姐姐，斯蒂拉……我曾经对这个世界上的全部产生过疑虑……”

“但是没有责备你的人啊。”艾达安慰道。

“谢谢，姐姐……”

“来吧，回到最初的样子。”艾达朝雪露伸出了手。

“请等一下！”雪露拒绝了艾达的要求。

“？怎么了？雪露？”

“现在，大树拥有了修复世界的力量，而我们只要守护着这个世界就可以了。可以吗？这样，就可以把这个世界交托在这些孩子们的手里了。”雪露看了看艾达，又看看我们。

“只是守护？”艾达有点疑虑。“那样的话，大树的真理就改变了。”

“对。”雪露点点头，“至今为止，如果我们不是对这个世界的干涉太多的话，也就不一定会有现在这样的结果，不是么？人类没有我们，也会一直生存下去。而且，现在拯救这个世界的，正是这些孩子啊。所以，我想看看，由这些孩子所建设的世界会是一个什么样的。”

“但是，人类作为不安定的存在因素，这点你也是很……”

“嗯，很清楚……就算那样，我还是想赌一下，作为人的可能性。”

“……好吧，雪露。这一千年来，你和萨纳托斯一起见到的世界，相信那种回忆。我们不会阻止你，也不会在一旁观看，就和这些孩子一样，将作为新的生命，继续到来世。”

“谢谢！艾达姐姐！”说完目光投向了我和弗里奥，“对你们来说，想要什么礼物给你们呢？拯救了这个世界，也拯救了我们。”

“那么，就让艾丝娜伊花盛开吧。”弗里奥高兴地说道。

“只是那样就可以了么？”

“嗯，这就是我们的愿望！”拭去眼中的泪水，“的确，这就是我们最初的愿望，一切都是从这开始，那还是从这结束吧……

“知道了，如你们所愿吧。”雪露一挥手，点点星光四散飞去。

“不过，好像没有什么大的改变啊。”弗里奥看了看四周，而后很深沉的说，“但是，从现在开始，真的只有人来构造这个世界了么？”

“嗯，是啊！大家一同创作的世界……”自己看了看他，心中无限遐想。

“没问题，是你们的话一定可以。”雪露笑着点点头，“你们已经没有选择的机会。你们拥有着改造世界的力量，现在，对你们来说，已经没有什么困难的事了。去吧。今年盛大的祭奠就要开始了。成人仪式。”

“太好了！走吧，凯萝！”弗里奥高兴的喊道，一把拉起了我的手，朝外跑去。

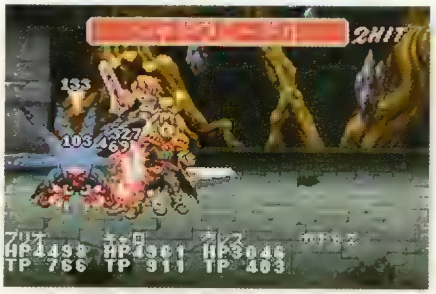
“嗯！”看了看他坚定的笑容，终于明白，那名传奇中的男子，其实一直在自己身边……

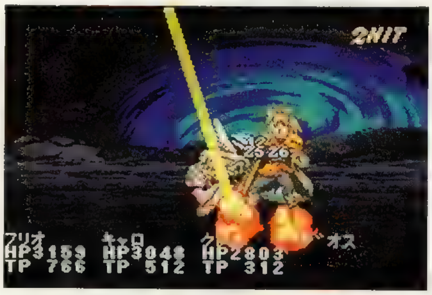
“就让我们用眼睛，去看看他们所创造的只属于他们的世界……”

东边的天空依然一片殷红，但只是鲜艳，没有了血的气息。整个大陆四处，艾丝娜伊花绚丽的绽放着，微风一略而过，绿色的花瓣轻轻起舞，在红色之间勾画了点点绿意，还是这块孕育传说的土地，萨纳托斯所希望的新的世界，或许就从这里开始吧……

全剧终

文/镜之玲





所有历代人物出现条件及加入方法

幻想传说系列

クレス(男性地,光,元属性剑士+エターナルソード)

登场并加入条件

初期登场,而后完成第一次黑水晶任务后在镇上登场,可以邀请一同完成任务。

第三次黑水晶任务后,增加特技:次元斩、空间翔转移、冥空斩翔剑

ミント(女性クレリック/音乐家)+スターメイス)

登场并且加入条件

初期开始就可以一起完成任务 。

第三次黑水晶任务后,增加特技:タイムストップ

チェスター(男性弓箭手+エルンヴボウ)

登场并加入条件

最初穿着アミイ在镇上会相遇,对话后可一起修行,一定共通修行次数后加入。

第三次黑水晶任务后,增加特技:鹫羽、疾风、大牙、屠龙

アーチェ(女性ウイッチ+アーチェのリボン)

登场并加入条件

穿女性魔法师服装,去パブ·ローズ,便可以从ローズ那里接"惩罚偷吃贼"的任务,完成任务打倒她,以后和她对话可以共同修行,一定次数后加入。

第三次黑水晶任务后,增加特技:メテオスォーム、ブラックホール、インデグネイション、ビッグバン

クラース(男性学者/音乐家+ネクロノミコン)

登场并加入条件

拯救クレス之后,再次前往漆黑矿坑就可以遇见,对话以后便在镇上登场,多多完成他指定的任务,就可以提升好感度。而后就可以加入。

第三次黑水晶任务后,增加特技:アスカ、ヴォルト、シャドウ、オリジン

すず(女性忍者+にんとウチざくら)

登场并加入条件

穿女性忍者系服装在镇上散步就可以遇见,以后在镇上遇到与其对话可以修行,一定次数后加入。

第三次黑水晶任务后,增加特技:五月雨、兜雷也

宿命传说系列

スタン(男性火属性剑士+マム·ペイン)

登场并加入条件

在ルーティ好感度上升到一定阶段,便在镇上登场,而后一起和他完成妖怪退治的任务,便可以加入。

第三次黑水晶任务后,增加特技:ファイアストーム、皇王天翔翼

ルーティ(女性风属性盗贼+レンズ)

登场并加入条件

从工房大叔ポルポル那里接LENS探索的任务后,然后发现LENS的同时,ルーティ和マリー便会一起登场抢夺,打败他们以后在镇上登场。以后与其对话可以修行,一定次数后加入。

注意:以后在迷宫开宝箱的时候都有可能遇到这两个人出现抢夺,并且都会发生战斗,胜利后可以提升好感度。

第三次黑水晶任务后,增加特技:ブリザード、ブラッディローズ

フィリア(女性クレリック/学者+アンクベレット)

登场并加入条件

前往浮游死都,到达三階时,会发现被石化的フィリア,然后穿ドクター系服装,便可以帮其解除石化,而后再镇上登场,对话可以修行,一定次数后加入。

第三次黑水晶任务后,增加特技:ストップフロウ、ディバインパウア

リオン(男性暗属性剑士+スターグローブ)

登场并加入条件

在第四次黑水晶任务,浮游死都最深层boss战时强制加入,完成以后便在镇上登场,对话可以修行,一定次数后加入。

ウッドロウ(男性剑士/弓箭手+スターヘルム)

登场并加入条件

在迷宫内被全灭两次,而后会发生救助事件,以后便在镇上登场,与其对话可以提高好感度,一定次数后加入。

第三次黑水晶任务后,增加特技:阳炎、裂空刃、サイクロン、ゴッドブレス

マリー(女性剑士/厨师+きんのフライパン)

登场并加入条件

同ルーティ

第三次黑水晶任务后,增加特技:阳炎、斩!

チェルシー(女性弓箭手+クレセントアロー)

登场并加入条件

同ウッドロウ

第三次黑水晶任务后,增加特技:雹雨、死点灭杀弓

コングマン(男性格斗家+チャンピオンベルト)

登场并加入条件

在村里打听到关于他的消息后,去试练之塔,从正面的门进入,队伍中有スタン本人或者穿着スタン与其对话。后者的话会发生战斗,战斗胜利后便在镇上登场。而后与其对话,一定次数后加入。

ジョニー(男性音乐家+リュート)

登场并加入条件

穿男性音乐家服装前往パブ·ローズ即可遇到,而后便在镇上登场,与其对话可以修行,一定次数后加入。

第三次黑水晶任务后,增加特技:ミラクルボイス

永恒传说系列

リッド(男性任何有属性剑士+ラストフェンサー)

登场并加入条件

在第二次黑水晶任务,寻找ファラ时登场,完成任务后便在镇上登场,以后和他对话可以修行,一定次数后加入。

第三次黑水晶任务后,增加特技:空破绝掌击、翔雨烈空击、风刃缚封、极光剑

ファラ(女性格斗家+ラジュアンぞめ)

登场并加入条件

第二次黑水晶任务时作为boss登场,完成任务以后便可以在镇上与其对话,提高好感度,一定次数后加入。

第三次黑水晶任务后,增加特技:散华猛袭脚、鹰爪落瀑蹴、杀剧舞荒拳

キール(男性暗属性学者+クレーメルケイジ)

登场并加入条件

在第二次黑水晶任务完成后,在镇上会打听到狩人的森有迷路的两个人,而后在采集场可遇到,对话后便在镇上登场。而后接他指定的任务,一定次数后加入。

第三次黑水晶任务后,增加特技:ディレイ、エクスプロード

メルディ(女性舞蹈家/猫人+ホイッスル)

登场并加入条件

和キール一起登场,以后便在镇上登场,和她对话可以出去修行,一定次数后加入。

第三次黑水晶任务后,增加特技:ブリザード、シューティングスター

チャット(女性元/水属性盗贼+アイフリドハット)

登场并加入条件

成功完成大叔ポルポル的三次委托后,在ポルポル工房登场,而后便可以在镇上遇到她,对话并且完成她所要求的任务后加入。

第三次黑水晶任务后,增加特技:エターナルスロー

フォッグ(男性任何有属性弓箭手+ミアキスバッジ)

登场并加入条件

在第四次黑水晶任务完结后,会出现幻之城,而后在幻之城入口发现他,穿猫人服(ねこにん)和他对话,以后便在镇上登场。对话可以修行,一定次数后加入。

レイス(男性剑士+セイントレイピア)

登场并加入条件

在第二次黑水晶任务完成后,便在镇上登场,与其对话可以提高好感度,一定次数后加入。

[illegible]

1.妖魔退治,寻找クレス(漆黑的坑道)

触发条件:在开篇最初完成长老的委托之后,总任务完成数10个。发生地点在广场。

2.迷失内心的少女,ファラ(狩人的森)

触发条件:在完成黑水晶事件1之后,总任务完成数20个以上。发生地点在广场。

3.迷惘骑士メンデル(试炼的塔)

触发条件:完成黑水晶事件2之后,总任务完成数在[illegible]个以上。发生地点在广场。

4.失落的宝物(浮游死都)

触发条件:完成黑水晶事件3之后,总任务完成数在48个以上。发生地点在广场。

5.消失的居民(幻之城)

触发条件:完成黑水晶事件4之后,总任务完成数61个以上。发生地点造长老的馆。

6.事实的真相(龙之迷宫)

触发条件:完成黑水晶事件5之后,可直接前往。战斗胜利后为游戏结局,结尾画面后保留记录可重新开始2周目,主剧情流程不变,怪物图鉴保留,资金保留。

隐藏BOSS攻略

1.ワルキューレ

HP:6650

属性:光

弱点:无

强项:火风地雷光元

地点:试炼之塔顶层,异世界之间

解说:唯一缺点是暗属性防御弱。物理攻击方面,以速度近身抢攻是关键。胜利后可得到ときのかぎ。

2.セルシウス

HP:7600

属性:水

弱点:无

强项:风水雷光

地点:万年冰洞第三层,冻神之间

解说:远距离的狮子战吼和近距离的魔王炎击破是破敌关键。胜利后可以得到フリーズリング。

3.ダオス

HP:9000

属性:无

弱点:无

强项:火风水地光暗元

地点:幻之城地下3阶

解说:实力强于最终BOSS的对手。我方魔法吟唱速度的战斗开始的关键,随后就要看整体配合和角色实力了。胜利后可以获得エレメントオーブ。

[illegible]

1.在更换任意服装的时候,tp都会回复。

2.推荐:はなめがね+ネコじゃらし+ワンダーシェフ+职业,这样战斗人员初期可以有TPせつやく特技(效果为TP消费量为原来2/3),ネコじゃらし拥有的特技是きょうだ(效果强打),而ワンダーシェフ的特技是ちからUP(战斗时力量上升),这对战士系来说很有用的。魔法系可以使用はなめがね+シルクハット(男)/ダンスジュース(女)+がまぐち+职业,这样一来,可以利用到TPせつやく特技,男性可以拥有みがるさUP(战斗时速度上升),女性则拥有まりょくUP(战斗时魔力上升),同时再利用がまぐち的特技はやくち(效果是魔法吟唱加快),这样构筑的魔术系职业到后期是很强力的。

3.各服装特技:どくにならない(不会中毒)、たいねつ(火焰地图行走不损失HP)、すいじゃくしない(不会衰弱)、マとしない(不会麻痹)、がんじょうさUP(战斗时防御力上升50%)、ぼうかん(吹雪地图行走不损失HP)、ダウンしにくい(不会被击倒)、しゅんそく(战斗时移动速度加快)、はやくち(吟唱咒文时间减少)、きゅうせいちょう(获得EXP增加20%)、みがるさUP(战斗时速度上升30%)、きょうだ(增加敌昏迷机率)、TPせつやく(使用特技耗损TP减少1/3)、ちからUP(战斗时攻击力上升30%)、まりょくUP(战斗时聪明值上升30%)、とうけつしない(不会冻结)。

METROID FUSION 银河战士

文/太阳黑子工作室·Snoopys

基本操作篇

B=射击
A=跳跃
方向+A=翻滚跳跃
B 按住不放=蓄力射击
R+B=火箭
R+B 按住不放=蓄力火箭
L=斜上射击
L 后按下=斜下射击
↓↓=变成小球
变成小球后按 A=小球跳跃
变成小球后按 B=炸弹
变成小球后按 R+B=超级炸弹
START=地图

进阶技巧

炸弹跳=变成小球后,放置炸弹,爆炸可以让你浮起一段高度
蹬墙跳=翻滚中遇到墙壁,按反向和 A
太空步=得到太空步后,翻滚后按方向和 A,一直按住 A 会跳的更远,可连续输入
冲刺=在一段没有阻碍,高度差较小的长廊里跑动一段时间会全身闪光
冲刺跳=冲刺后按跳跃,一样有攻击判定
冲刺垂直跳=冲刺后按下,人停住,全身继续闪光,此时按↓↑A
冲刺水平撞=冲刺后按下,人停住,全身继续闪光,此时按←→A
冲刺斜向跳=冲刺后按下,人停住,全身继续闪光,此时按住 L ,按↓↑A
冲刺太空步=冲刺跳中,使用太空步,只用不遇到障碍物就可以保持闪光状态
蓄力跳斩=射击蓄力蓄满时,翻滚跳跃遇到敌人,一样可以产生攻击判定

装备升级效果

普通武器时
蓄力光波:能击穿一些特定的敌方装甲,造成更大的伤害
多向光波:范围更广,威力更大
等离子光波:击穿敌方的装甲
波动光线:穿透建筑物和特定装甲
火箭攻击时
普通火箭:击穿部分敌人的装甲,击穿特定墙壁(标识是一个火箭)
冰冻火箭:冻住敌人,成为垫脚石。再次攻击可以消灭它,击穿特定墙壁(标识是一个火箭)
蓄力火箭:爆炸产生巨大扩散,冻住范围内所有的敌方,更大的伤害力,击穿特定墙壁(标识是一个火箭)
炸弹状态时
普通炸弹:有伤害力,击穿特定的墙壁(标志是一个微型炸弹)
超级炸弹:全屏攻击,击穿特定的墙壁(标志是一个超级炸弹)
加速装置:可以使用加速,并且可击穿特定的墙壁(标志是一个箭头)
防护服:在严寒和高温条件中不伤血,而且可以吸收变异的 X 病毒
太空翻滚:使用太空步,并且击穿特定的墙壁(标志是一个螺旋)

作者建议:

这个游戏是一个探索型的 ACT 游戏,需要熟练运用每一个技巧来通过各种迷题。当发现没有通路时,请按以下方式尝试:

1.在角落,地板放置炸弹寻找隐藏通道。就算不能炸开,特殊墙壁也会显示标志

2.超级炸弹可以攻击范围内所有的墙壁,所以后期就靠这个来探路

3. 看到有箭头的标记想办法使用冲刺系的技能来冲开,往往难度在于如何产生冲刺的条件和如何使用冲刺后的技巧

4.若还是没有任何通路,尝试变成小球在墙壁边缘探索。因为游戏中看不到的隐藏通道也是很常见的

5.打死敌人后应该立即吸收出现的病毒,以免它继续复活。不同颜色的病毒能补充不同的能量,其中红色补充最多。而假如该区域发现无法打开的黑色门(剧情除外),打死敌人不要急着吸收,等他变成黄金色敌人后再次消灭,门才能打开

游戏攻略

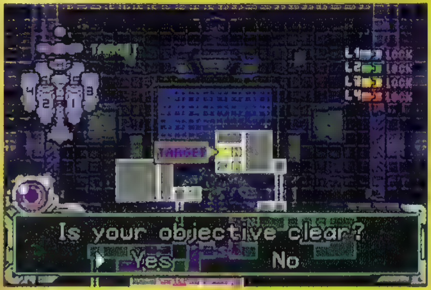
我被派往 SR388,调查一个失踪的生物探索队。在那里,我被一种从未遇到过的生物袭击。当我认出攻击者时,一切都太晚了。那种东西就是现在被称为"X"的寄生病毒。当时我并没有意识到事态的严重,而选择立即重返那个空间站。就在那时,发生了巨难。X 在我的中枢神经中大量繁殖,令我失去了知觉。飞船在无人操控下,偏离航道,撞向一个小行星带。飞船的救生系统,在撞击地面前,自动把我和救生舱抛出。救生艇把我安全送回了银河联邦。

然而漫长的旅程中,X 病毒已经从全身扩展到了我的生化动力装甲。装甲令人惊讶地和我的身体粘合在了一起。虽然手术成功地把装甲和我的躯体分离开,但是依然无法去除神经中枢的 X 病毒。在微小的存活机会面前,有人提出,使用 METROID 幼体细胞培养出的 X 抗体疫苗。

METROID 是一种神秘生命体,唯一知道的是,它具有某些神秘的能力。(第一、二作都是敌人,第三作中一个 METROID 幼体帮助了 SAMUS,也就是现在培养疫苗的幼体)当疫苗被注入后,病毒立即被完全破坏。而对我来说,一个生命已经结束,我已经再世为人,但我的身体和结构都发生了某些未知的变化。

于是我再次前往 BSL(宇宙生物研究所)的空间站。而在我手术期间,另一支生物勘察队已经派往我被感染的那个地域,并且失踪了。

飞船被一阵未知的爆炸震动,我从回忆中醒来。未知的恐惧紧紧包围着我。我这次调查任务将在飞船电脑的严格监控下,虽然我并不喜欢冷冰冰的指令。



MISSION 1

OC:"隔离区发生了不知名的爆炸。那里保存着一些和你动力装甲类似的物资,但可能已经被 X 病毒寄生。你必须前去调查一下,小心你的行动,你现在无法使用所有技能。记住,在导航室中和我取得联系。"

一路前行至导航室,得知在隔离区发现生物反应。在里面发现了一只奇怪的生物,打死后出现了 X 病毒。奇怪的是,X 病毒不但没有攻击你,而是被你完全吸收。

MISSION 2

OC:"这个区域已经完全被 X 病毒所感染。不过疫苗可以保证你不再受他侵扰,而 METROID 可能正是 X 病毒的克星,疫苗已经让你有了吸收病毒,并增加你能量的作用。现在的任务是要把所有的病毒驱除出去。电脑为你指出了有强烈病毒反应的区域,并且为你打开了所有的 LV0 门锁。"

现在所有黑色的门都可以用子弹来打开,走出导航室后,经过上方的黑色 LV0 门,向地图标识的区域前进。

所有的 X 病毒都会先变化为怪物的外壳,打倒外壳后要马上过去吸收病毒,否则他很快会继续变成其他怪物。各种颜色的 X 病毒会为你增加不同的能量。

途中有记录间,可以保存现在的进度。穿过记录室,向上,是另一个导航室。

OC:"银河联邦已经送来了最新的武器,你可以在下载室里下载。新武器是火箭,能更有效地杀灭病毒。"

在乘坐电梯时。我开始自语。亚当!那个任务一定是联邦里,一个叫做亚当·玛尔科维奇的家伙下达的。他总是叫我:小姐。但那并不是一个悦耳的称呼,因为口气带着不屑的讽刺,还有冷冰冰的强权。于是我决定把这个铁壳机器以他的名义来命名。

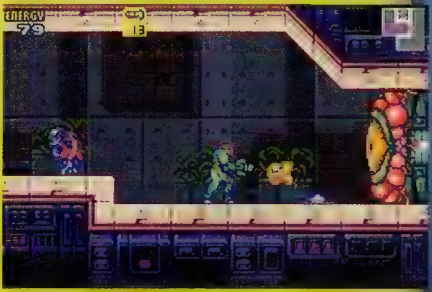
在下载室拿到火箭后,在隔壁的导航室,"亚当"又给我传来一个惊喜。

OC:由于未知的原因,来时的电梯已无法启动。

也就是我已经被困死在这个区域中。当然他也没忘记加上一句,任务依然要继续执行。我可以使用我

的一切方法，不过只要我能想出来。在我脚踢上他之前，他还是给了最后一个提示，你拿到的火箭可能是唯一的希望。

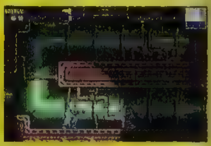
在大房间，我爬上一块高地。终于看到一块舱盖，毫不犹豫地用火箭击穿了它。从通风管道里穿了

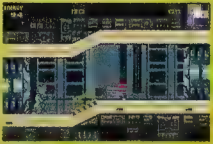


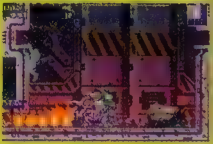
去。在通风管道的底部，左侧房间有一块地面可用火箭打开，得到一个火箭弹仓。右侧就是任务指向的区域了。寄生在门上的病毒要等它睁开眼睛（若发光就会发出光波）时才能用火箭攻击。途中还得到了一个能量罐。

果然，在目标房间里我发现许多X病毒聚成一只甲壳虫。甲虫的攻击方式有三种，一个是手里的光波，二是嘴里吐出的火球，在地面持续燃烧，三是身体撞击。不过只要吊在墙上，随便哪个都打不到。接下来就简单了……攻击，起跳，吊在墙上，甲虫会傻乎乎撞过来。反身跳跃，继续重复。不过只有火箭才能造成伤害，而且对甲虫的背部无效。小心它手里的光波就可以了。打倒了甲虫后，病毒就会显出它的本体，不过外缘还有护罩。用火箭继续攻击数次后，病毒彻底剥离，趁机上前吸收，得到球变化能力。可能连按下后，变成小球，通过一些原来无法走过的区域。

利用小球，回到先前得到武器任务的导航室。







MISSION 3

OC：“正如我所预测的，整个生态系统都已经被X病毒感染。第一区域（SECTOR 1 SRX）是SR388的模拟生态系统。你的任务是调查，清除那里的病毒反应。我想这些和刚才的爆炸可能会有联系。你可以使用主电梯到达SRX区域。”

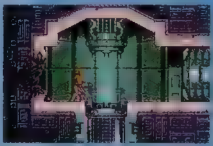
正如我也预测的，它永远都不会给带给我好消息。使用球变化后到达主电梯区。就在乘坐电梯时，一阵巨响传来。天哪，那是什么？另一个银河战士！好在他没有追来，而是走向了另一区域。

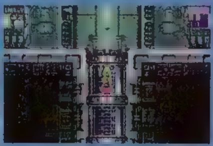
进入第一区域后，果然电脑又传来了新的消息。刚才的爆炸毁损了主电梯。但是好在通向分区域的分电梯并没有损坏。似乎另有其他的控制单位，而且非常强大，不像是人类所能制作的。而病毒已经侵占了第一区域的空气净化系统，用来传播更多的病毒。第一步是要把5个净化风扇上的病毒清除。

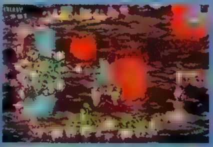
穿过长廊，小心会病毒会聚合成更大更强的怪物。进入大房间就可以看到第一个被侵占的风扇，对着风扇口使用火箭可以恢复他。穿过第二个长廊时，在右侧出口可以看到一个能量罐。用球变化就能进入隐藏通道得到它。

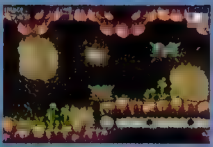
在竖直通道中，先进入右侧的房间，看到第二个净化扇。用子弹击穿墙壁后，跳到风扇附近恢复之。回到通道中，通过左侧的长廊，直到进入另一个垂直通道。这里的病毒都要使用火箭才能摧毁它们的外壳。进入通道底侧，直到走进右边的大房间，看到第三个风扇。这里风扇口，必须趴在墙上才能攻击到。恢复他后，继续前进。第四个房间里的风扇，是要吊在天花板上才能攻击。恢复后，又在左上的小房间得到火箭舱，继续进入右下的通道。

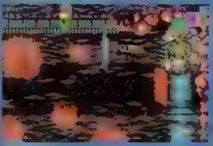
跳过两段长长的垂直通道一直向上，来到一个被隔栏阻碍的房间。这样的隔栏只要打中红色的开关就能打开，但是是单向通行的，以后要注意这点。在底下有积水的房间中，吊在天花板上前行，走到底对墙开枪，就有新的路出现。





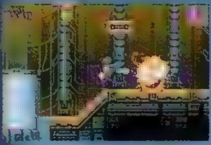


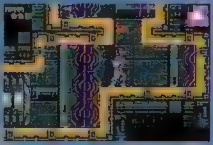


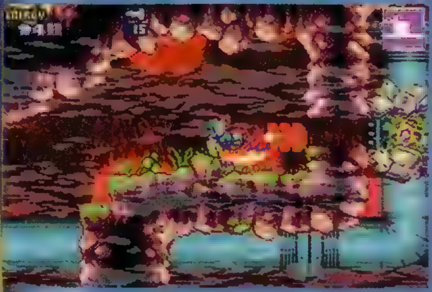


在其后的大房间中，发现奇怪的雕像。拿走它手里的球后，又一只巨大的X病毒出现。它外围也有护罩，不过它展开时，才能攻击那个点。但同时他也会攻击我。几次重复后，打掉了它的外罩，吸收了蓄力。现在可以使用蓄力光波了，只要一直按住B就能蓄力，蓄完放开就有比平时更强的威力。

在其后的房间里，打开头顶的墙壁，进入最后一个净化室。这里风扇要从反侧，打开墙壁后蓄力攻击。这里就全部恢复了，回到第一区域入口的导航室。







MISSION 4

OC：“虽然区域一的净化装置已经完全恢复，但是病毒依然在其他区域聚集，例如……区域2（TRO），热带区也发现了病毒反应。现在去那里吧！”

电梯上我又陷入回忆，那个真正的亚当，他很了解我。总是在命令后问：小姐，有什么异议么？因为他知道我一定不会反对。那也是他值得信任的原因。也许，也一样应该相信这位“亚当”吧。

“亚当”总是有新的惊喜：“我发现的病毒反应，样本显示这只病毒就是当初寄生在你身上的那只，我命名它为SA-X。它可能是通过穿梭机上，被感染的装甲碎片传播出来的。它从你这里寄生后，已经获得你的所有能力，并且能自我复制。它现在的能力已经是你所无法对付的，你一看到它，唯一的选择就是立即逃离。对付它的唯一武器是冷冻，但是它手里已经获得冷冻光波。记住，看到它立即离开，不要有任何反击的企图。”

亚当根本没有理会我弯成O字的嘴，继续发布着它的任务——

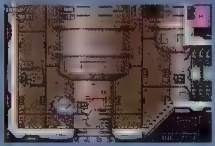
“联邦已经送来炸弹，你可以在标识位置获得，先打开所有的LV1门锁。记住，发现SA-X，立即逃离它所在的区域。”

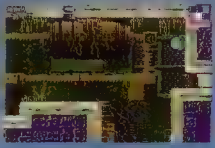
先不要急着前往标识区域，而是往右上前进，解锁装置就在最上的房间中，然后就能打开所有的蓝色门。回身，在标识的下载室得到了炸弹。使用方法是变成球后按B。回到大房间后，先在右侧的墙边使用炸弹，进入隐藏房间得到火箭舱。然后回到房间的左下侧，再次放置炸弹，出现新通道。

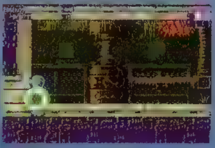
在垂直通道中，使用炸弹跳（炸弹爆炸会让你小跳一下）越过狭隘通道的阻碍。通过另一个热带雨林后，在隔壁房间，发现有一个高台无法跳过。在高台的左侧2格放置炸弹，会弹出一根柱子。站在柱子上就能越过高台。进入垂直通道后，进入右侧，前有高台阻碍的门中。一直穿过记录房间，在最里侧得到能量罐，然后在这个房间的底部中间，放置炸弹，更低侧有一扇门和看守门的病毒。

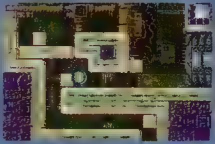
门后自然又是BOSS房间，这次病毒的外壳是一棵树。树主要使用跳跃来攻击。平时对它的攻击都无效，直到它底部的爪子展开，才能从下至上开始进攻。不断移动以免被压倒，抓住机会发射火箭。这次得到的能力是高跳和球跳。作用是能够跳的更高，并且变成小球时候也能跳跃了。

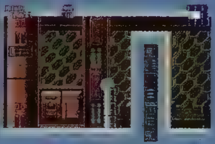
回到横向通道，发现前面的门已经被堵住。在门边的地板用炸弹炸开进入底下房间。果然，SA-X正在从另一侧慢慢走过。记住“亚当”的警告，等它慢慢离开。在垂直通道中，出现了很多茧。踩着它们一路向上，在最右上的房间右侧小通道，炸开后能得到里面的隐藏弹仓。然后就可以从左侧回到地图显示区域。回导航室吧。

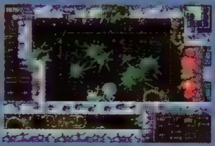


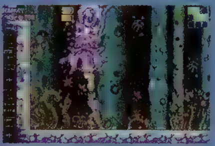


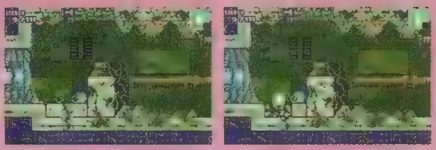












[illegible]

OC:“我们又遇到了麻烦，更高级的开锁装置在非正常区域内。SA-X 和数以千计的 X 病毒也已经进入了第四区域——水体拟态区(AQA)。LV1 的开锁只让它能够更快地移动。还有更多的非逻辑异常，我正在调查，你到达第四区域导航室时，我会得到答案。”

SA-X？一个更强大的敌人。但它有什么目的？也许什么都没有，只是一台杀人机器。现在我还无法面对它，SA-X 就是我，没有感情的一面。在形势恶化前，我必须阻止它。

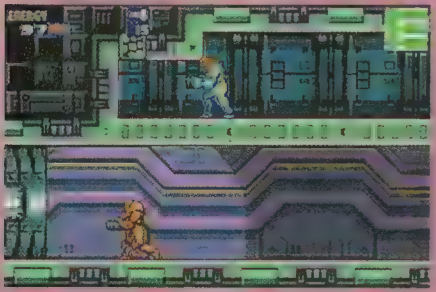
OC:“这个区域的损害比预想中更为严重，X 已经更加强大和更具破坏性 我们现在还无法确认 X 病毒和 SA-X 是否具有高度智商。种种迹象都显示了一些它们的异常，我无法认同。这个区域的开发者是塞丽思，用来研究移动和跳跃中的攻击。这里出现了许多非控制破坏，也许这是塞丽思的意图。SA-X 也得到了相关的力量，但我不能确定为什么。塞丽思经常出现在这里，但你必须中止他。小心水中的电流。”

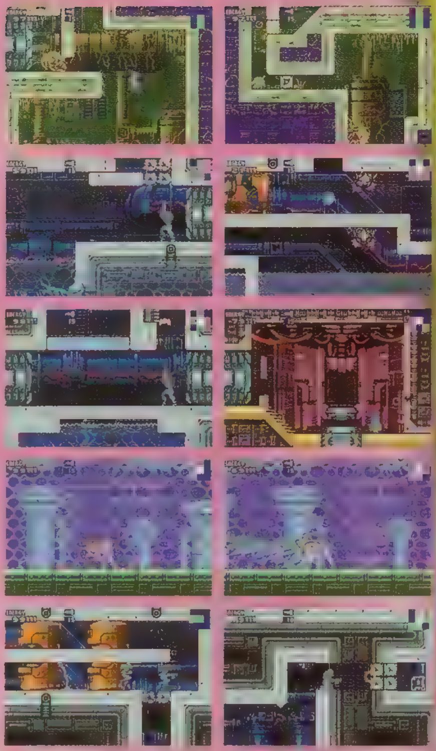
首先进入左侧的房间。房间底部的水流带电，会造成伤害。在房间顶部的平台向上跳，进入隐藏的房间。走到底，使用蹬墙跳跳到更到的地方，炸开一同小通道。在小通道的底部继续炸开就能得到一个弹仓。趴在墙上向另一侧墙壁射击火箭，继续打开通路，进入后跳过空挡，射击里侧的墙壁，得到另一个弹仓。

通过水中的门后，向标识区域继续移动。但进入后发现因为爆炸产生的废墟阻挡了道路，因此回头向下尝试另一路线。顺便得到这里的能量舱。进入另一间底下有水的大房间后，抬头射击入口的天花板，然后跳上放置炸弹。能够打穿这里的顶壁，出现可以攀爬的墙壁。顺着一路爬到底。先向上跳进入隐藏区域，继续爬左侧墙壁，在墙壁顶部有一个硬藏通道，内有弹仓。回到下面炸开前方墙壁继续前进，这样就可以顺利通过这一房间。左侧房间一路打开头顶墙壁，继续向上进入记录室。记录室右侧墙壁上可以打开一个小洞，钻过去就是标识房间了。但房间除了一具骨骼什么都没有，继续前进，直到通过病毒看守的门，进入 BOSS 房间。

BOSS 是一条游动的骨龙。这里房间下半是水，上半有平台。只要站在水里蓄力，趁机攻击龙的头部就可以。不过每次攻击后龙都会暴走一段时间，全身闪光无敌。等他恢复继续攻击。它从地面出现的瞬间和撞击你的时候都是很合适的射击机会。打倒后得到加速装置。

在其后的房间先清除所有敌人，打通长通道。加速就能撞开有箭头标记的墙壁。回到刚才的垂直区域，进入蓝色的房门。加速，撞开阻挡的墙壁，里面有一个装置，触发后水位降低。回到导航室。





[illegible]

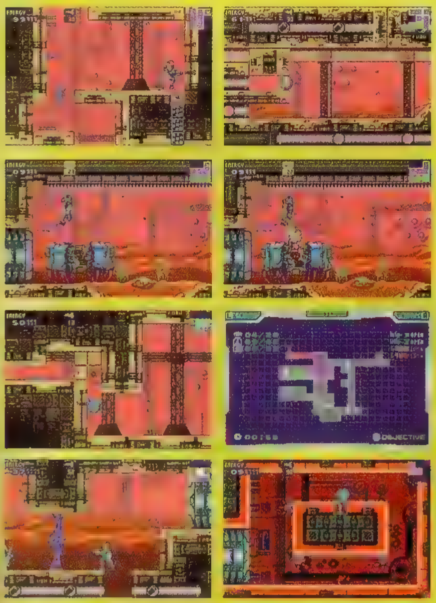
OC:“正如我的预测，塞丽思已经被 X 所感染。你必须使用自己的力量来对付 X。联邦已经送来新的配备，是火箭的加强型。但是下载室在 LV4 门内。不过 SA-X 的行为已经打穿了通向第三区域(PYR)的门锁，SAMUS，你可以前往那里取得。

X 还没侵袭到这一区域，但是依然要先取得 LV2 的开锁装置才能进入下载室。但也可能就此引来 SA-X 和 X 的侵入。小心高温室，虽然你的装甲能够部分对抗高温，但是依然不能呆的太久。”

进入大房间后，左下的门通往高温地带，这里暂时不要过去。在房间的底部，把阻碍的墙壁都打掉，然后冲入左侧的房间撞开墙壁。这个房间的有一扇绿色的门，还不能打开。再从撞开的墙壁开始冲刺，斜向撞开左上侧的墙壁后，从隐藏通道进入开锁室。这里就能打开所有的 LV2 门锁，绿色的门可以通行无阻了。不过门锁打开后也同时引来了 X 病毒，这个区域开始出现各种敌人。

回到刚才冲刺的大房间，进入右侧。看到一个反向打开的隔栏后，跳到它上面的平台，这里有个隐藏的通道带你进入它的右侧。打开隔栏，从门这里开始向右侧冲刺。冲开右边房间的地板后继续向右前进。垂直通道一路向上，左侧房间炸开墙壁得到弹仓后，继续炸开墙壁，走到标识地点。下载室里拿到了银河联邦送来的强力火箭，火箭威力大大加强，并能击穿深色的病毒墙了。此时外面传来一阵震动，回去发现地板被不知名的东西撞穿，出现新的通路。通路上依次是记录室，补给室和一个弹仓（用火箭打穿病毒墙)。往回的路线已经被完全切断，只好回到下载室前的 L 型房间。突然门自动关闭，一只巨大的蜘蛛出现。

蜘蛛的攻击有三种，一种是平行撞击，你若跳过就它就开始跳跃，靠近它就会吐出燃烧弹。只有在跳跃时，攻击它的顶部或者底部才有效。所以只要在它平行撞击时，跳起抓住天花板。随后它就会开始跳跃，趁机攻击。它一旦移动到你附近就会吐燃烧弹，这个时候立刻走开。等火焰变小是越过，开始第二个重复。几次往复后，蜘蛛负痛，撞开了天花板后离开。也同时为你打开继续向上的通路，从通路一直向左，回到该区域的导航室。



MISSION 7

OC:“我看到你刚才和一个巡逻的保全机器人发生了冲突。下次遇到它的话就彻底消灭它，不过以你的安全为第一。LV2 的门已经开通，可以通向第五和第六区域了。当然，病毒也一样已经进入了。第五区域(ARC)是绝对零度区，你的装甲无法抵御那样的温度。虽然联邦已经为你开发出新的配件，但是，所有提供下载的下载室已经被病毒悉数破坏。不过在第六区域的未知部位，你可能找到其他的下载室。”

SAMUS，你要自己小心，你是唯一一个能完成的战士，但病毒远比我们预计的更难以对付……等 SAMUS 离开，电脑向神秘人汇报了 SAMUS 的状况，而神秘人让电脑继续监视 SAMUS 的举动。

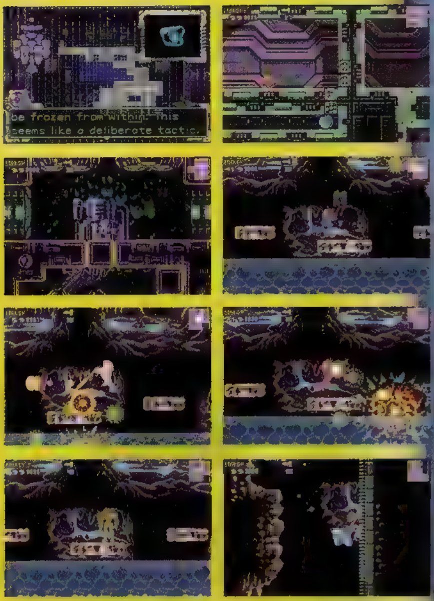
第六区域中出现了 X 病毒的变异体，他们来自第五区域的绝对零度区，所以 SAMUS 在得到防护服前吸收他们时，反而会受到伤害，因此先要避开或者用光波让它们暂时停止移动。

一直向标识的下载区前进，中间会出现很多电脑所说的蓝色病毒，它们对 SAMUS 会造成相当严重的伤害，小心避开。岔路房间可等到防护服入手再回来取宝物。在最左侧房间找到能量罐后，炸开能量罐底部的地板，进入下间。

长长通道右侧被墙壁堵住，墙角里放置炸弹，进入地板底侧。这时 SA-X 会再次出现，使用强力炸弹炸开所有的墙壁。小心等它离开后，在继续前进。注意有一处是会掉落的陷阱，踩中就会自动落下并且惊动 SA-X，那就是死路一条了。

进入下载室才发现，X 病毒又先到了一步，不但吸收了防护服，还破坏了下载室。继续追入水池，X 病毒也化为巨大的病毒球出现。不过这个 BOSS 很容易打，只要站在中间的平台，不断使用蓄力光波就能轻松消灭，最后剥离它的外壳后，吸收到防护能力。

该能力不但能够防护严寒，也能同时防护巨热，先前的变异病毒现在再吸收的话，就能顺利转为能量。从另一侧回到区域六的导航室，顺便在各房间拿到补给和弹仓。其中有一个房间中，会有病毒变成的假弹仓，但真的就在它身后的房间里，只要炸开墙壁就能得到。

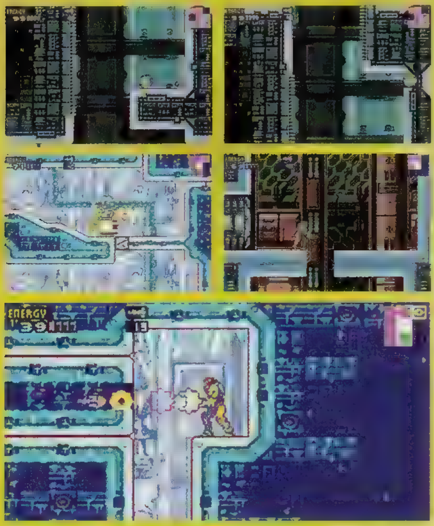


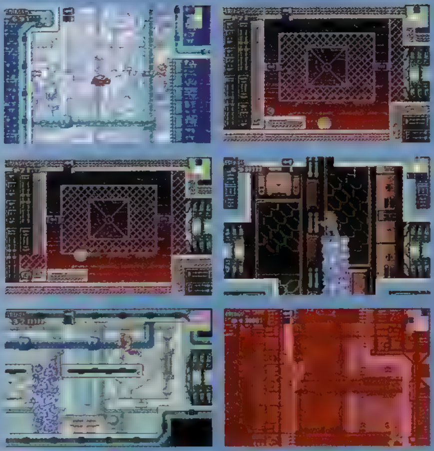
MISSION 8

OC:"真奇怪为什么 X 会去下载防护服，看上去它更像有智慧的生物。幸好你已经获得了防护能力，更重要的是，SA-X 已经无法将你冻住。你生存的希望将会更大。但你依然无法伤害它。在我的模拟实验中发现，也许等离子光线可以起到作用。联邦已经在开发相关武器了。另外联邦的冰冻技术已经开发完成，你可以在区域五得到低温火箭。不过之前你先要打开所有的 LV3 门锁，才能进入下载室。"

进入第一个垂直通道后，消灭墙壁上的螃蟹，然后用火箭打开它身后的隐藏墙壁。一路向右下移动，然后炸开地板进入隐藏的房间。前行到隐藏控制室就可以打开所有的 LV3 门锁。顺着垂直通道向上，记得到尽头就用火箭或炸弹炸开通路。这样最后回到原来区域，开始前往标识的下载室。下载室得到冰冻火箭，能够暂时冻住敌人，让它们作为垫脚石使用。利用这个进入其后的垂直通道中部的房间，得到能量罐。(就在假的后面，用炸弹炸开)

在记录间边上的小间，病毒会让植物变异。冻住它，然后打开头上的墙壁，跳回主通道。在原来需要冲刺才能打开的墙壁正下，炸开通道，并打穿上面的墙壁，这样就能回到该区域的导航室了。

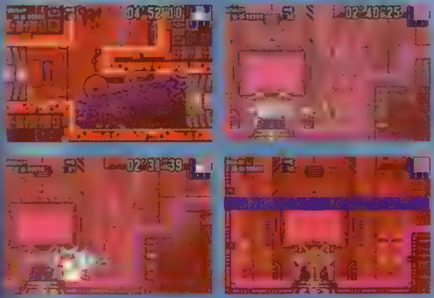




MISSION [illegible]

OC:"温度发生异常，整个区域很快就会融化。问题出在主锅炉发生了故障。现在只剩下 6 分钟。6 分钟内必须在第三区域里找到控制室。"

在先前往下载室的路上，有一条很长垂直通道。顺着通道一直到底，向左侧移动。现在高温并不能损伤你，但是依然要小心岩浆和火焰。依靠冰冻火箭随时为自己建造垫脚石。走入控制室，发现有人正在控制。但是攻击它后，他就会露出病毒本体。只能趁它展开的时候，使用冰冻火箭攻击。整个过程要在 6 分钟里完成，不要忘记了。最后会获得多向光波武器。

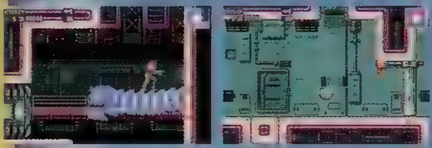


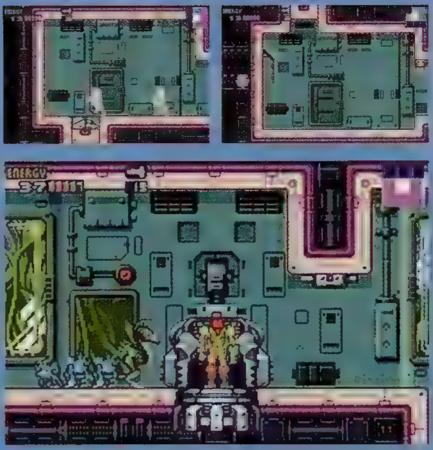
MISSION [illegible]

OC:"由于 X 寄生了人类工作人员，它现在已经有了感觉。X 能够吸收一切记忆和知识，联邦也已经感到很震惊。X 自己就能破坏这个空间站，而不依靠 SA-X。很奇怪 X 没有这样，而是有所保留，除非……另外我发现居住区域有生命迹象，难道是幸存者？主电梯已经修复，前往居住区查看是否有人活了下来。"

使用主电梯，回到标识区。依靠冰冻火箭进入这个区域的最高一层，然后先炸开第二块墙壁，进入第二层。并打开第二层的隔栏。从门开始冲刺，就能冲入最低层的左下区。左下的墙壁是空的，可以直接跳入隐藏通道。随后就能进入控制室。发现生命只是一群动物而不是人类。

SAMUS：埃特肯丝和道格拉斯，我从前遇到过这些生物，它们似乎也认得我。居然在这里重逢。过去它们曾经帮助我领悟新的能力（超级银河战士中，它们会做一些动作的示范给你提示）。它们现在又跑到哪里去了？但愿它们也能平安。





MISSION [illegible]

OC:"都不是人类？真是不幸，我们现在可以确认没有任何其他生还者了。我希望一切只是一次演习，但一切都是事实。我认为 X 的寄生只是为了得到人类的知识，否则人类的躯体实在是不适合用来战斗。我也确信其他都只是 X 的食物。SAMUS，它们正在进化，变得更强大。有一些已经能够抵抗你的武器。银河联邦已经送来了超级炸弹，立即去第五区域下载吧。"

还在原区域下载就可以了。得到超级炸弹后，一直下到底部。在记录室右侧房间，用超级炸弹炸开通道。在最下的房间走到底。不要急着用炸弹炸开通道，因为 SA-X 马上就会追来。等他回头的时候再炸。

回到导航室后，新的命令是回到穿梭机上。然而电梯却停在了一半的地方。左侧有个隐藏的通道，可以变成小球后进入。走到底后墙壁右侧又是一个隐藏通道。走出来发现 X 病毒又从冰龙身上飞离。

回到穿梭机得知主反应堆失去了联系，造成所有电梯和舱门都停止了运转。这可不是什么好消息。虽然电脑指出了备用电源的大概位置，但是没有前往的方法。另外刚才脱离的小动物已经在穿梭机上生活。

走出穿梭机一直向左，走到头用超级炸弹炸开，就能通往隐藏的反应堆区域。巨大的竖直通道中，通过右上的通路一直前进。有墙壁阻隔就使用超级炸弹炸开。一直到进入标识房间。

房间里又是一只巨大的蜘蛛，不过是在空中爬行。缩成小球不断滚动，以防被他抓起。万一抓住应立即快速按左右摆脱。蜘蛛吐火的时候用冰冻火箭进攻。数次后蜘蛛变身，一样只要在它吐东西的时候发射火箭即可。这次得到的是宇宙跳跃能力。可以在空中自由跳跃。使用宇宙跳跃进入标识房间，启动备用电源。但是备用电源只让记录室和补给室恢复，却无法让舱盖和电梯启动。

回到那个巨大的，长满藤蔓的竖直房间。在入口正下，左侧墙壁上有一个隐藏的入口。 用宇宙步翻进新的区域。这里原来是第二区域的隐藏区域，不过却长满了奇怪的植物。

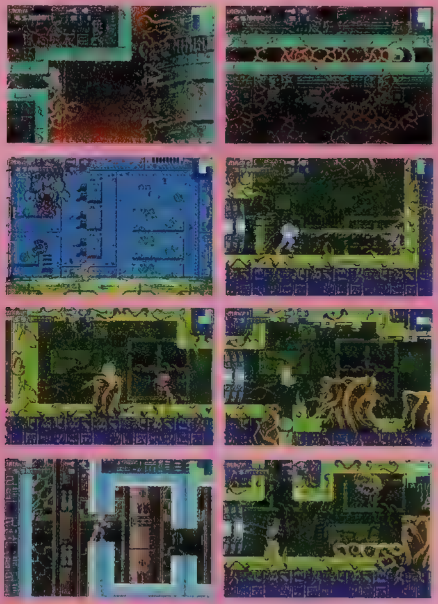
这里一下去就会看到 SA-X，立刻进入左侧的房间。SA-X 会马上追过来。冰冻它，然后放置超级炸弹打开墙壁。继续进入左侧的房间，依次打开隔栏，但是 SA-X 会在后面一直追赶。不要走出左侧的门，打开门边的地板（火箭），进地下才能摆脱 SA-X 的追击。

炸开滕蔓后，继续左行。这里的大房间从前已经来过，不过现在可以依靠宇宙步走到最上的门中。经过记录室后，经过一个都是苍蝇的长通道，进入后就立即向上射击打开道路。从这里可到达 BOSS 所在。

BOSS 是一颗奇怪的植物。下方是 3 棵食人花，上方会吐出子弹。只要站在平台上一面放置超级炸

弹，一面使用火箭射击就可以轻松对付。一会它会变身，变为上下两段光波射击。最后病毒会自己浮现，脱去外壳后，得到了等离子炮。可以穿透敌人的身体。

回到外界，发现那些植物都随着 BOSS 一起消失了，原来被堵住的道路也随之通畅。同时核反应堆也提前恢复了正常，门都可以开启了。回到刚才打倒蜘蛛后，进入的导航室。



OC："什么，你获得了等离子光线，期待外的消息。不过你依然要避开 SA-X，还是不能和他对抗……等等，好像又发生了麻烦，我分析一下原因。在第五区域发生了剧烈爆炸，你去查看一下原因。"

OC："情况比想象中更糟，原因是因为这里的制造者-梦魇。它是一台生化机器，只能找到并破坏它，否则只会给 SA-X 寄生。"

这区域的唯一一扇红色的门已经被爆炸彻底破坏，你也可以从下载室跳上去。一直前进，进入水底世界。一直向前，看到天花板两只螃蟹时，用超级炸弹炸开天花板。然后继续向上，一直进入 BOSS 房间。BOSS 房间前可以看到一个能量罐，应该从上方炸开通路才能吃到。

BOSS 就是电脑所提到的梦魇。它有反重力发生器，你的火箭无法向上射击。应该先用近身肉搏的办法，不惜伤血对着反重力器用火箭做零距离攻击。等打坏了反重力器，梦魇会先在天上浮动发射子弹，靠近就会多次撞击。尤其是撞击很难避过。合理的办法是趴在左侧对其头部先猛轰。等它慢慢浮过来时，宇宙步跳到它背后。然后左右避让它的撞击。注意要把它引到比较高的位置，以方便下次的攻击。一般最多三个来回就可以彻底解决它，露出病毒的外壳，吸收反重力能力，能在水中自由移动，不受阻力影响了。

在最底部水中，用加速冲开右侧墙壁，就进入了第四区。一进入再次加速，然后用加速跳进入右侧的垂直通道。到底后向左侧走。在一段玻璃管道中使用超级炸弹，炸开墙壁向上跳。右边可以继续向上，右上有一个隐藏通道，可以用超级炸弹炸开。里面是一个弹仓。向左到底后，到达底部。不要从右侧出去，炸开底部的砖块，继续向下。这里有一个隐藏的通道，但是你从表面无法看到，一定要缩成球后跳过去。然后下面炸开的墙壁后又是一块隐藏通道。到这里的最底部就是 LV4 的开锁装置了。

走出红色门，仔细查看右侧墙壁。墙壁上有一个缺口。在那里缩成球小跳，就能进入隐藏的通道。在里面要杀光所有敌人才能打开门，门里是一个能量舱。回到垂直通道继续向右，前往最右上的下载室。这里的玻璃管道也可以用超级炸弹打开，里面是一个火箭舱。进入红色门后，右侧大房间一直走到最右上。有种植物你走过去它就会生长，你可以用冰冻把它先冻起来。然后从右侧房间加速冲回来，就能撞开地板，进入中间的通道。垂直的水中通道中会有很多前面那样的植物，冰冻当作垫脚石，最上用火箭打开，就能进入下载室了。

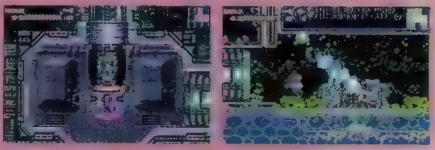
下载室得到的是冰冻火箭蓄力攻击。蓄力后爆炸会产生巨大的冰花继续冰冻周围的物体。利用这个冻住阻碍的植物，回到导航室。

OC："你得到了火箭升级？很不寻常。联邦还没有任何消息，我想可能出了一些问题。现在你还记得那个保全机器人么。X 已经寄生在它身上，我不知道它有什么计划，但等待还不如去寻找。它现在在第六区域。另外，你假如消灭了它，立即离开第六区！SA-X 也在追踪你。"

在这个区域的第一个垂直通道左侧，走到这里房间的最左侧用超级炸弹打开通路。走到低，掉落能看到一个池塘。然而继续在周围房间探索了一下，没有发现其他通路。再次回到池塘，那个保全机器蜘蛛再次出现。

这里因为地形很好，你只要站在门口，它是无法攻击你的。不要进入池塘，会触电。它发出的火箭都用子弹打掉。等他开始跳跃的时候，趁机攻击它的顶部即可。蓄力火箭会非常简单有效。

得到新的能力是波动光线，能使子弹穿越障碍物。利用这个就能打开反向的隔栏，进入隐秘的区域。这里是孵化室，在左右探察一番，回到中央孵化室时，看到 SA-X 正在疯狂对孵化物射击。这时你只有 1 分钟可以逃离这一区域。出口就在最上，但是孵化物会阻碍你的跳跃和宇宙步。



OC："我很失望，你没有按照我的意图来执行任务。这里的确是 METROID 的培养基地，但联邦只是作为非战争目的。METROID 能够让我们的科技更快进步，但是 X 病毒已经知道了它们的天敌所在，于是 SA-X 们就出现在了这里。"

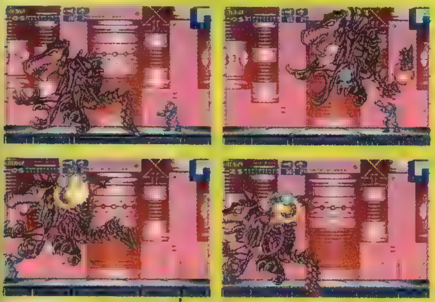
SAMUS："你是说 SA-X 不止一个？"

OC："不必惊讶，你应该知道它们可以无性繁殖。你假如认为你想离开，你可以随时离开。联邦到底有什么打算，我也不清楚。但我会汇报现在一切情况。"

SAMUS 自语：真正的亚当也会说同样的话，但会稍微柔和一些。他的批评虽然无情，但他还是很关心……他毕竟不是一台机器。

上来这里是区域一的隐藏部分。一直往左上走。黑色的门，要在清理敌人时不要马上吸收病毒，等待它变成黄金色怪物再吸收，才能打开。左上就是 BOSS 所在。

这里的 BOSS 是一条巨大的翼龙。它身体已经占据了大部分的活动范围，要想不挨打实在很困难。不过不比太在意它的火焰和尾巴，但要小心不要被它抓住。抓住的话会遭受重大伤害。好在它的受攻击范围也和他身体一样大。所以不要傻乎乎的用冰冻火箭啊，穿透的蓄力光波会有意外的收获。打倒后得到最后一个能力，螺旋跳。在跳跃中也能攻击敌人。



MISSION 15

OC："ZAMUS，我们必须立即离开这里，余下来的交给联邦就可以了。"

SAMUS："你开玩笑么，你不知道 X 有多么危险？"

OC："联邦对 X 和 SA-X 产生了兴趣，他们认为这样的生物会有研究价值。"

SAMUS："荒谬！X 是无意识的破坏者，它们会有什么价值?！"

OC："你没有必要知道，联邦的特派已经赶来，你马上离开这里。"

SAMUS："疯了，他们没有任何机会的！这里如此危险，值得如此冒险么？"

OC："为了捕获 X，很值得。"

SAMUS："你疯了？你觉得他们能成功？"

OC："会很难，但他们不期望你的帮助。他们知道你会破坏 SA-X，这也是他们为什么停止提供补给的原因。等离子炮早就已经研发出，但他们不想让你杀死 SA-X。他们也早停止了扩散光波的研发，因为同样的理由。你最终还是自己得到了。你是一个勇者，SAMUS。"

SAMUS："让他们停止这个计划，打开联邦的频道，我自己和他们说！"

OC："他们已经上路了。"

SAMUS："蠢货！"

SAMUS 自语：假如联邦的舰队到达这里，他们会被 X 所吸收。包括他们所知的一切知识和技能。X 一直在等待这样的机会，然后可以传播到整个银河系，银河联邦很快就会成为过去式。X 能够吸收一切，但是它始终无法复制灵魂。他们依然是单纯的低等细胞，只知道复制传播。X 绝对不能离开这里，在联邦到来前，我会把一切清除干净。让这里自爆。我必须使用它来消灭一切。见鬼去吧，X，还有这个诅咒的星球和空间站，假如需要我用性命来也交换，那也无所顾惜。

SAMUS:“开门!”

OC:“我必须让你留在这里,直到联邦到来。”

SAMUS:“不要让他们继续做蠢事。你不知道发生什么么? 亚当!”

OC:“亚当?”

SAMUS:“……”

OC:“亚当是谁?”

SAMUS:“一个朋友……”

OC:“那是什么? ……朋友建议我做什么?”

SAMUS:“唯一的路是让这里自爆, 他会知道这有多么的重要……”

OC:“亚当很在意你么? 也许他正在一个安全的指挥中心然后命令你去死?”

SAMUS:“他知道,谁应该活着,而谁应该死去,他知道那一切的意义所在。”

OC:“他为你选择生活的道路?我们的英雄战士,SAMUS ARAN。你应该为了这个宇宙,保留你的生命。”

SAMUS:“你! 你一台机器又怎么会懂!”

OC:“即使引爆这里所有的爆炸物并不足以完全消灭X病毒, 即使是整个空间站的自爆。你只是徒劳,假如亚当可以选择谁必须死,那他错了。”

SAMUS:“……”

OC:“但是假如你能够改变空间站的轨道, 你也许能让空间站撞击小行星地面发生自爆,自爆的威力足够消灭所有的病毒和这里的一切。”

SAMUS:“……”

OC:“你可以开始去操作室, 改变空间站的运行轨道了。去吧,这是你最后一个任务。在联邦到来前。你必须改变轨道撞向SR383后,立即回到穿梭机中,离开这里。还有什么异议么,小姐?”

标识位置前的大房间中,终于和SA-X展开了决战。SA-X动作很快,而且威力极大。对付的办法是站在左侧,跳上右边第一平台。因为SA-X一般不会在空中连续跳跃,所以它会从左侧跳上来。随后你立即垂直跳下,它则会斜向跳在右侧。此时使用蓄力攻击或者冰冻它(假如距离太近)。一旦成功立即跳上平台开始第二次重复,直到它变身。假如前段控制的好,那么变身后的怪物哪怕是硬拼也没什么问题了。

开始自爆后会有3分钟的逃离时间,然后回到港口却发现穿梭机不见踪影。METROID的变异体OMEGA METROID出现,一下子就把SAMUS打倒在地。然而这次SA-X却再次出现,为SAMUS挡住攻击,并且和SAMUS合体。难道是本能?没有时间考虑了,尽快消灭敌人,穿梭机就会飞回。离开空间站后几分钟,空间站和行星发生撞击,发生剧烈的爆炸。

我终于离开了这里,但是该如何给银河联邦汇报呢。他们根本无法理解我做了什么。

假如亚当他在就好了,不过亚当曾经说过“相信吧,至少联邦有一个人会理解你,他们也必须有这样一个人。”

奇怪的只是刚才飞船在OMEGA METROID攻击的时候怎么会自己启动,飞行只能手动操作啊。

“小姐,还有什么疑问么。其实是他们借给我一双手。”

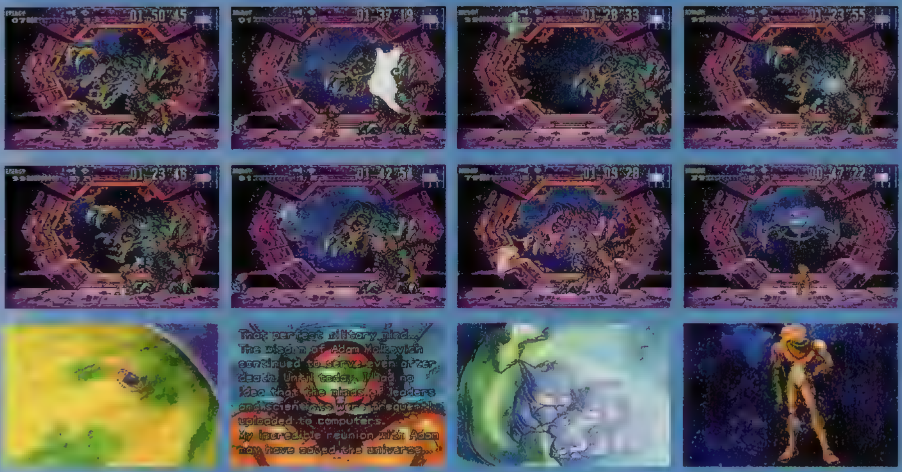
原来是那些小动物们!

我看着和我一起脱离的动物们, 还有那个“亚当”。

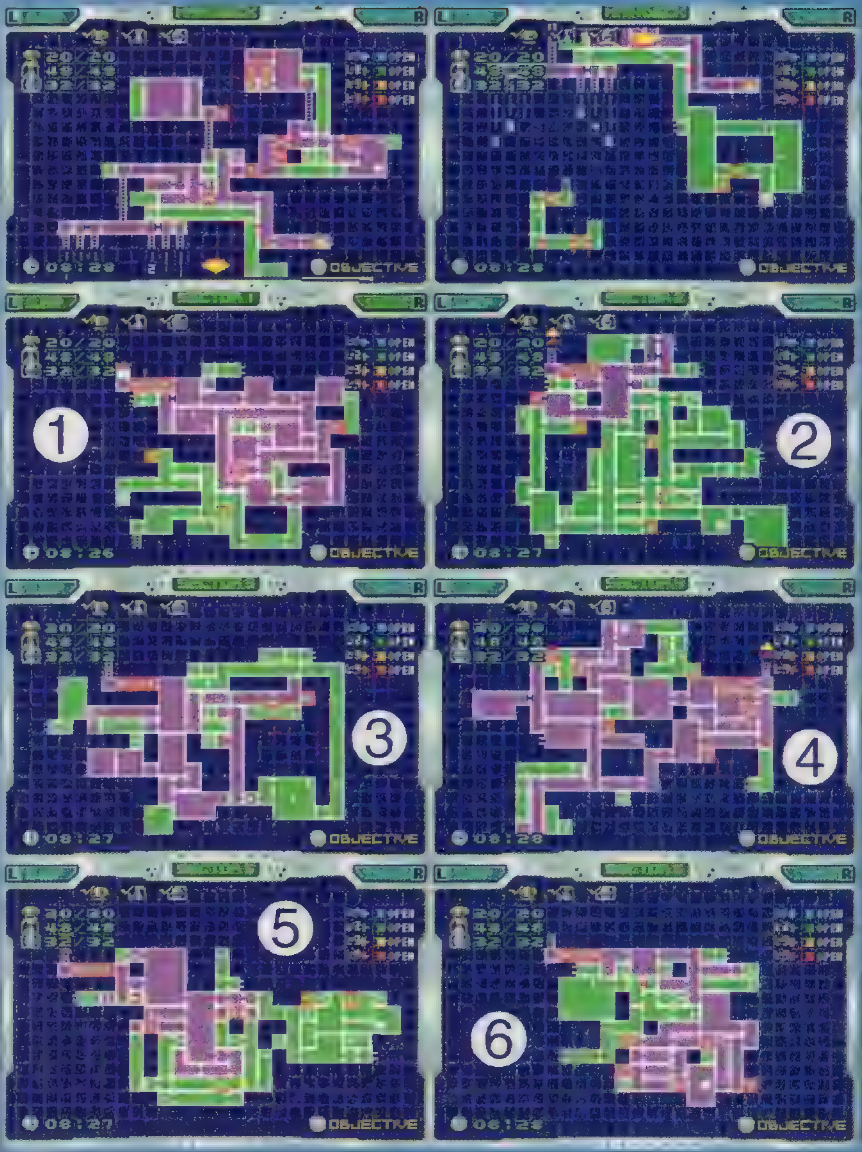
X是什么,METORID又是什么?

不过一切都不再重要, 它们已经结束, 而我,SAMUS还活着。

全文完



全区域地图



CBResearch

区域数据提供商

调研网络直接覆盖中国7大区域、31个重点城市

各重点城市调研力量向周边地区扩散，总计辐射200余个中小城市

从中央到地方，全面覆盖1、2、3A、3B、4A、4B级区域及城市IT市场

地址：北京市海淀区中关村南大街28号6层

邮政编码：100081

电话：010-62137788-266

传真：010-62137530

邮件：research@cbigroup.com

鬼武者

我时常在考虑一个问题:究竟有多少人能够在15年之后还对一样事物痴迷不已?有人说爱情可以天长地久,区区15年又何足道哉?这是太成人化的话题,放在我们的游戏刊物当中似乎并不合时宜,我所要说的,当然就是和游戏有关的东西了。

如今已经淡忘了最初完成一部RPG时的心情,现在细想起来,应该是很兴奋的吧。《勇者斗恶龙》这个名字也是许多年后才知道的,对于这部游戏,觉得玩起来还凑合,只是似乎缺少了些什么,一时间也无从捉摸,只好郁闷地藏在心里。这份遗憾直到《最终幻想》的推出才算是解开了自己心中的那份郁结,首先是她的名字——“FINAL FANTASY”,很简单的两个英语单词,从见到她的那刻起,我便知道并记住了她。在往后的游戏历程中,未经历过什么人情世故的我也不禁为其中曲折的故事情节所打动,当然大部分靠的是猜测,不得已还动用过从班上任那里借来的日语小字典。费尽周折通关之后我体会到了《勇》所欠缺的东西——情节,这才是我想要玩的游戏——FF,我“最终”锁定的目标。

时光荏苒,虽已走过了15个春秋,可与“FF”的情结却愈陷愈深,至今日SQUARE旧作翻新,一股积压了15年之久的炽热情感突然又爆发了出来,我不由得醉了……

CLOUD

FINAL FANTASY

最终幻想 I&II

机种:PS　厂商:SQUARE　类型:RPG
发售日:10月31日　价格:3800日元

本作与FC版的异同

游戏画面质量的提高自不必说，除了新增加的片头动画之外，本作还在几处关键的场景增加了特殊事件的情节过场，目前所知的有——北の桥的修复、运河的开通和飞空艇浮出这三处。本作还保留了原先FC版船上的秘技，详情见正文末尾。最值得一提的是，由于本作难度较大，因此在PS版当中又新增了“イージー(简单)”模式，和“ノーマル(普通)”模式相比，简单模式中人物的最高等级上限从LV.50变成了LV.99，同时怪物的能力也比普通的要弱很多，升级所需的经验也少，很容易就能升到最大等级。另外还可在任何时候中断游戏并即时存储，不过不能关闭主机电源，如果电源断了，通过中断所保存的记录也会消失，所以当你准备暂时不玩游戏的时候，最稳妥的办法还是通过记忆卡来保存记录。本作还新增了“モンスター图鉴”的模式，可以从中查找所遇到怪物的各种资料包括HP和弱点等，将全部128种怪物的图鉴收集齐也是一大乐趣。

情节与要点攻略

光之战士出现在コーネリア，向上进入城堡，与国王见面后从对话中得知公主セーラ被抓走了，于是战士们便正式开始旅程，先在城内收集一下情报并稍做调整(购买装备和道具等)。出城，到西北方的カオス神殿，在中间的房间内打败ガーランド救出公主（向上通过传送点可直接回城）。之后与国王交谈，国王命令士兵去修复北の桥，与公主交谈得到琵琶(リュート)。

出城后向北走，发现桥已修好，过桥继续北上，进入マトーヤの洞窟，从魔法使マトーヤ那里听说“すいしょうのめ”被盗的消息。随后在大地图上行走时如果按下×键+START键即可打开世界地图，来到东南方的プラボカ海港，可在此处更换一些装备。与左上角的海盗交谈发生战斗，胜利后得到船。

乘船沿岸南下，来到エルフ城中，得知王子已被ダークエルフ·アストス的咒语催眠，在城内打探有关“西の城”的情报后离开。出城乘船向西北行进，进入ドワーフの洞窟，并从一众ドワーフ那里得知“すいしょうのめ”就是被アストス偷走的，若要找到アストス则必须用“ニトロのかやく”来开通运河。

从エルフ城徒步行至西北方的西の城中，这里只有一个国王，并无他人，国王要战士们帮他寻找皇冠(クラウン)。战士们从西の城徒步南下，进入下方的沼の洞窟，在洞窟中一路搜索，于地下3层房间的宝箱中找到了皇冠(クラウン)，返回西の城，把皇冠拿给国王，不料他却变成了アストス，于是战士们便和他发生了战斗，胜利后得到“すいしょうのめ”。

把“すいしょうのめ”交给在マトーヤの洞窟中的魔法使，作为报答，众人可得到清醒药(めざめのくすり)。回到エルフ城，把清醒药(めざめのくすり)交给沉睡的王子旁边的侍者，使王子醒来，与王子交谈后会得到神秘钥匙(しんぴのかぎ)。这之后便可打开以前那些挂有神秘之锁的门了，会得到一些武器和金钱，但有时也会遇到敌人。

回到コーネリア城，在城内1楼用“しんぴのかぎ”打开宝物库的大门，其中一个宝箱中有“ニトロのかやく”。把它交给西北方ドワーフの洞窟中一个名叫ネリク的矮人，他会帮你开通航道，从此便可以出海航行了。

出海后，来到西边的大陆，可在附近的メルモンドの町内更换一下装备，同时也可打听到在南部的半岛上有一个“アースの洞窟”，里面有可怕的吸血鬼(バンパイア)，又获悉在这片大陆上还有贤者和巨人的存在。

来到地图左下角的土地，在南边アースの洞窟的地下3层打倒吸血鬼，从房间内的宝箱中可得到“スタールビ”。从メルモンドの町徒步向西走，进入巨人の洞窟，将“スタールビ”交给守道的巨人，它会一口吞掉，并让出道路。从里面的楼梯上到地面，进入贤者の洞窟。一路走进去会遇到サーダ，从他那里得到“つちのつえ”。返回吸血鬼的房间，在里面的石板前使用“つちのつえ”，打开通路，现出一条楼梯，在最底层将土之カオス“リッチ”打败，使土之水晶恢复光芒。

从メルモンドの町乘船向西南行进，看到アースの洞窟之后一直向西走即可到达被三日月湖包围着的村庄——クレセントレイクの町，在广场与十二预言者对话，得到独木舟(カヌー)。出村，沿着湖向西北走，来到グルグ火山。进去后发现这里被一片火海包围(需要大量的补血品)，在地下5层找到火之カオス“マリリス”，打败它后恢复火之水晶的光辉。

从另外一条瀑布来到三日月之山(在地图的左上角向左走过去一点就到)并发现冰の洞窟，

在最里层找到了浮游石(ふゆうせき)。交替使用船和独木舟前往クレセントレイクの町南部的沙漠,使用浮游石,即可使飞空艇从沙底钻出。

乘坐飞空艇北上,在オンラクの町打听到有关试练の城和海底神殿的情报。在村子附近的五个小岛之一的ドラゴンの洞窟里(也就是一些带有洞穴的群岛之中),与龙王巴哈姆特(バハムート)交谈,它会要你去右边的试练の城寻找勇气の证。

从ドラゴンの洞窟乘飞空艇去东北方,在试练の城内利用传送点(ワープゾーン)到达第3层,从里面的宝箱中得到"ねずみのしっぽ",这就是龙王所谓的"勇气の证",找到后把它交给龙王,之后便可达成转职,转职后各人能力都会有所提升。

在ガイアの町打探到妖精的情报,然后来到オンラクの町西北的キャラバン,买到"ようせいのビン",使用"ようせいのビン",即可在ガイアの町的泉水处从妖精那里得到空气之水(くうきのみず)。再回到オンラクの町,使用村中的潜水艇来到海底神殿,在海底神殿的5F可以找到玫瑰花石(ロゼッタいし),在神殿的1F灭掉水之カオス"クラーケン",使水之水晶恢复正常。

沿オンラクの町西侧的河向北走,可来到"泷の里の洞窟",在最里面找到一个机器人(ロボット),和它对话可得"ワープキューブ"。拿着玫瑰花石再到地图北方的ルフェインの町,可从村里的一位贤者那里得到チャイム,有了这个关键道具便可以进入位于ガイアの町西南的广阔沙漠中心的蜃气之塔(ミラージュの塔)了。

在塔中可在2F找到阿达曼宝石(アダマンタイト),在3F中心的装置处使用"ワープキューブ"便可进入浮游城,在浮游城的5F与风之カオス"ティアマット"交战,打倒它之后恢复风之水晶的光芒。把阿达曼宝石拿到ドワーフの洞窟,把它交给那个打铁的矮人,他会给你打造出究极之剑——石中剑(エクスカリバー)。

最后回到开始救出公主的カオス神殿,使用琵琶(リュート)便可进入两千年前的カオス神殿,在这里众人要面对曾被自己打败过的土、火、水、风四个カオス,接着在B4F房内可找到传说中最强之刀——正宗刀(マサムネ)。在最深处找到了最终BOSS,将其打倒后,世界终于得救了。

秘技与技巧

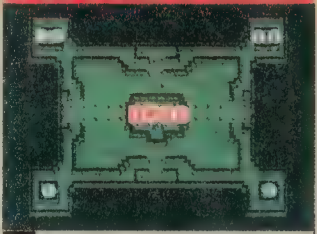
数字游戏:在乘船的时候,按住○键不放,再按×键55下,可以进入一个数字小游戏,只要在4×4的方格内将1~15这15个数字按顺序排好即可过关,按时间长短奖励道具或是金钱。

必得之物:不可错过的武器是石中剑和正宗刀,而最有用的防具则当数"缎带(リバン)"了,一个在瀑布里,一个在海底神殿的2F,一个在浮游城的5F,装备缎带可以自动防御所有四种属性攻击及异常状态的影响,在游戏后期非常有用。

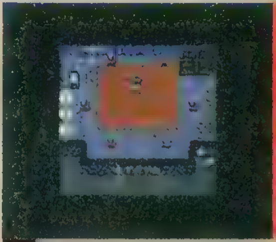
游戏后期快速升级的方法:取得飞空艇之后,给所有队员装备护身戒指(まもりのゆびわ,防即死),然后回到冰の洞窟中找到浮游石的地方。那个宝箱由一只"眼珠"守卫着。这是强制战斗,只要走上去战斗就会发生,所以不用到处乱跑即可反复与其战斗。有护身戒指的保护,"眼珠"所用的即死魔法就无效了,你可以在一回合之内用普通攻击解决它。装备缎带可以防御它的另一招"扫视"。以每分钟4场战斗的速度计算,10分钟就能升一级了。

全迷宫地图及宝箱位置图示&列表

宝箱
1.ミスリルナイフ(しんぴのかぎ入手后)
2.サーベル(しんぴのかぎ入手后)
3.しゃくじょう(しんぴのかぎ入手后)
4.ニトロのかやく(しんぴのかぎ入手后)
5.てつのたて(しんぴのかぎ入手后)
6.てつよろい(しんぴのかぎ入手后)



宝箱
1.テント
2.ポーション
3.ウェアバスター(しんぴのかぎ入手后)
4.きんのはり(しんぴのかぎ入手后)
5.かわのぼうし
6.ルーンブレード(しんぴのかぎ入手后)



マトーヤの洞窟

宝箱
1.ポーション
2.ポーション
3.どくけし

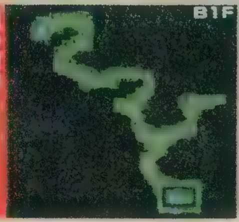
宝箱
はがねのこて(しんぴのかぎ入手后)
フォールチョン(しんぴのかぎ入手后)
ちからのつえ(しんぴのかぎ入手后)

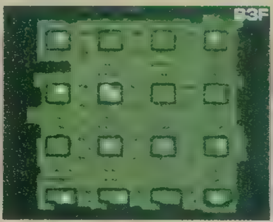
エルフの城

宝箱
1.ミスリハンマ(しんぴのかぎ入手后)
2.400ギル(しんぴのかぎ入手后)
3.330ギル(しんぴのかぎ入手后)
4.せいどうのこて(しんぴのかぎ入手后)

ドワーフの洞窟

宝箱
1.450ギル　2.575ギル
3.コテージ(しんぴのかぎ入手后)
4.575ギル(しんぴのかぎ入手后)
5.ミスリメイル(しんぴのかぎ入手后)
6.かぶと(しんぴのかぎ入手后)
7.ミスリルメイフ(しんぴのかぎ入手后)
8.ウィルムキラー(しんぴのかぎ入手后)
9.おおかぶと(しんぴのかぎ入手后)
10.テント(しんぴのかぎ入手后)





宝箱
1.680ギル
2.ダガー
3.ブロードソード
4.620ギル
5.てつよろい
6.295ギル
7.どうのうでわ
8.コテージ
9.クラウン
10.385ギル
11.ぎんのうでわ(しんぴのかぎ入手后)
12ミスリルナイフ(しんぴのかぎ入手后)
13.1020ギル(しんぴのかぎ入手后)
※相同号码的宝箱为共有的,取一则全空。

アースの洞窟-1

宝箱		
	1.1975ギル	9.575ギル
	2.795ギル	10.かわのたて
	3.どくけし	11.5000ギル
	4.ポーション	12.ねぶくろ
	5.880ギル	13.ポーション
	6.さんごのつるぎ	14.3400ギル
	7.テント	15.1020ギル
	8.330ギル	16.スタールビー

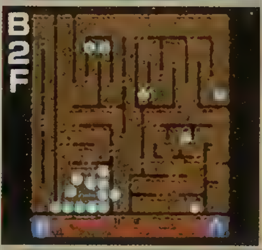
巨人の洞窟

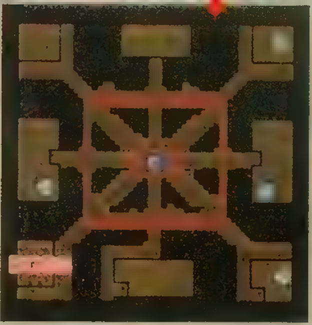
宝箱	
	1.グレートアクス
	2.620ギル
	3.450ギル
	4.ミスリルかぶと

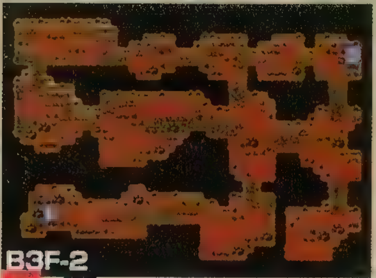
アースの洞窟-2

宝箱		
	1.3400ギル	5.1455ギル
	2.つえ	6.1250ギル
	3.1520ギル	7.テント
	4.5450ギル	8.ミスリルのたて

グルグ火山





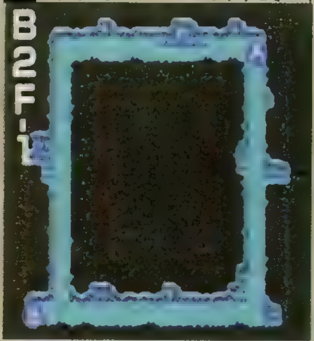


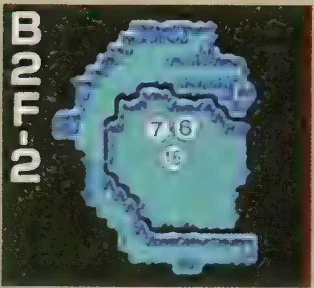
宝箱		
	1.1520ギル	2.ミスリルかぶと
	3.4150ギル	4.グレートソード
	5.750ギル	6.795ギル
	7.ミスリルのこて	
	8.ミスリルかぶと	
	9.ポーション	10.テント
	11.1760ギル	12.1520ギル
	13.ミスリルのたて	
	14.1455ギル	15.ミスリルアクス
	16.1975ギル	17.どくけし
	18.ポーション	19.1250ギル
	20.つえ	21.2000ギル
	22.コテージ	23.155ギル
	24.10ギル	25.きんのはり
	26.2750ギル	27.1760ギル
	28.880ギル	29.アイスブランド
	30.ほのおのたて	
	31.7340ギル	32.どくけし
	33.フレイムメイル	

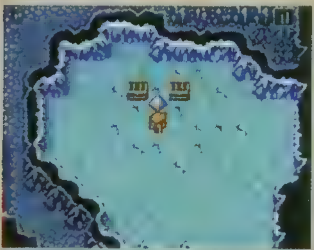
※相同号码宝箱为共有,取一则全空。

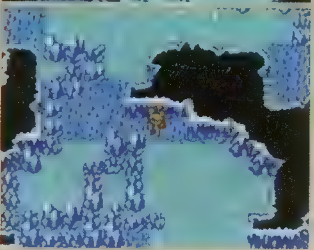
⬆在火山中可通过减少体力的岩浆而快速到达目的地。

宝箱		
	1.アイスシールド	9.ミスリルのこて
	2.ねぶくろ	10.7900ギル
	3.9500ギル	11.5454ギル
	4.ポーション	12.180ギル
	5.10000ギル	13.9900ギル
	6.ふく	14.5000ギル
	7.フレームソード	15.12350ギル
	8.アイスアーマー	16.ふゆうせき

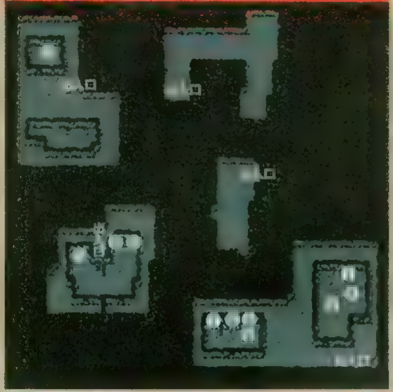


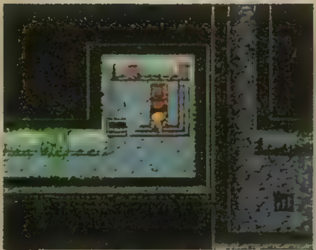




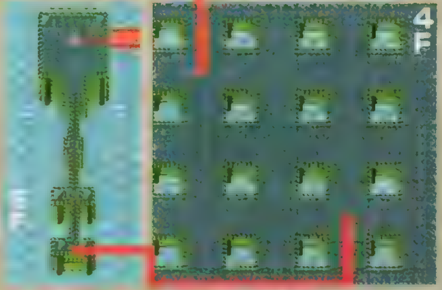


ドラゴンの洞窟





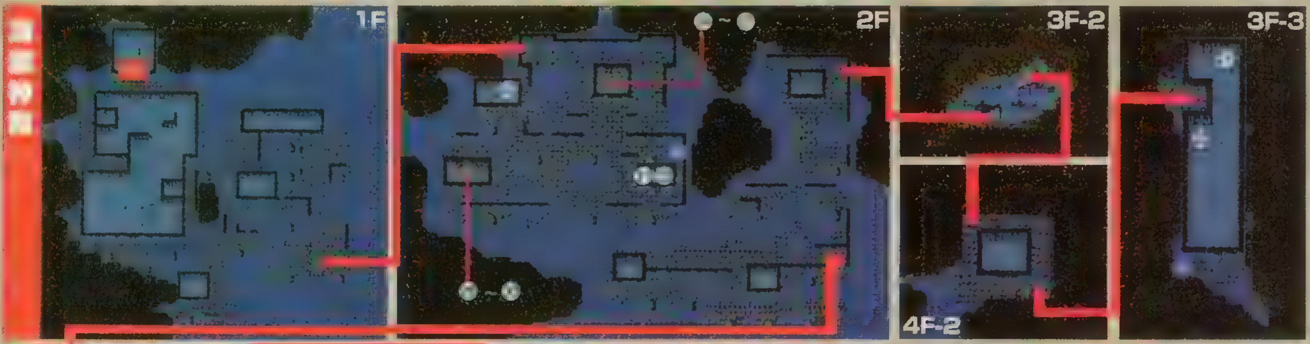
宝箱		
	1.1455ギル	8.500ギル
	2.2000ギル	9.コテージ
	3.2750ギル	10.10ギル
	4.2750ギル	11.きんのはり
	5.1520ギル	12.575ギル
	6.9500ギル .	13.テント
	7.160ギル	

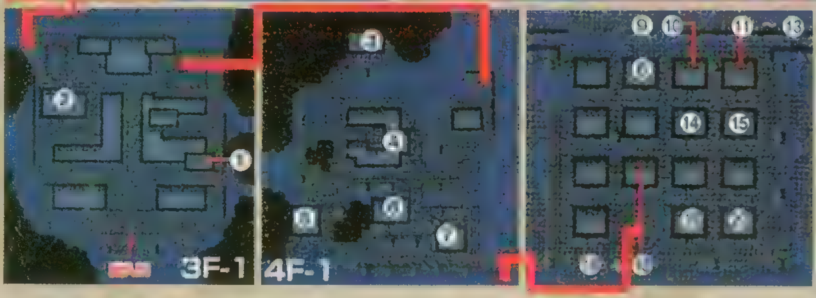


宝箱			
	1.180ギル	12.リボン	23.サスケのかたな
	2.いやしのかぶと	13.ダイヤシールド	24.ポーション
	3.6720ギル	14.しろのローブ	25.9000ギル
	4.まもりのゆびわ	15.くろのローブ	26.まもりのゆびわ
	5.5000ギル	16.コテージ	27.5450ギル
	6.レイズサーベル	17.ミスリルかぶと	28.6400ギル
	7.7900ギル	18.880ギル	29.きんのはり 30.ふく
	8.9900ギル	19.13000ギル	31.まもりのマント
	9.ポーション	20.きんのはり	32.8135ギル
	10.4150ギル	21.4150ギル	33.9500ギル
	11.ダイヤのこて	22.3400ギル	34.アダマンタイト

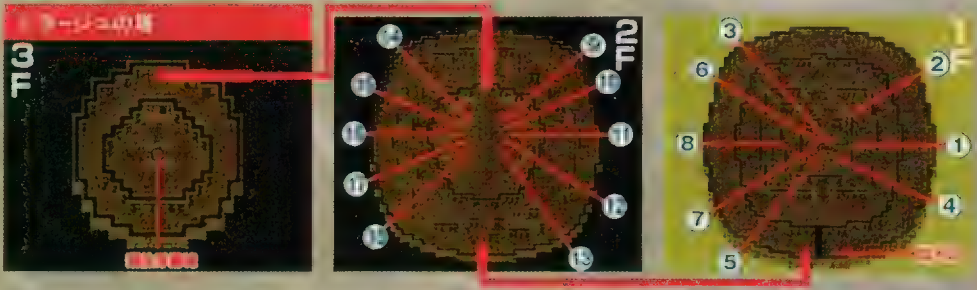
宝箱		
	1.ガントレット	6.コテーツ
	2.いやしのつえ	7.1455ギル
	3.ルビーのうでわ	8.7340ギル
	4.アイスブランド	9.ねずみのしっぽ
	5.はがねのこて	

※相同号码宝箱为共有,取一则全空。





宝箱			
	1.2000ギル	12.ダイヤのこて	23.ライトアクス
	2.9900ギル	13.ロゼッタ石	24.リボン
	3.ダイヤアーマー	14.4150ギル	25.9900ギル
	4.20ギル	15.5000ギル	26.7340ギル
	5.ライトアクス	16.9000ギル	27.2750ギル
	6.まじゅつのつえ	17.1760ギル	28.5450ギル
	7.12350ギル	18.ダイヤのうでわ	29.835ギル
	8.2750ギル	19.どくけし	30.きょじんのこて
	9.10000ギル	20.ダイヤシールド	31.7690ギル
	10.10ギル	21.110ギル	32.8135ギル
	11.ダイヤのかぶと	22.450ギル	



宝箱				
1.いやしのかぶと	5.18010ギル	9.コテージ	13.ドラゴンメイル	17.7900ギル
2.800ギル	6.2750ギル	10.7600ギル	14.13000ギル	18.8135ギル
3.3400ギル	7.イージスのたて	11.サンブレード	15.12350ギル	
4.シャープソード	8.テント	12.10000ギル	16.トールハンマー	

宝箱	
1.まどうしのつえ	4.6400ギツ
2.リボン	5.5000ギル
3.13450ギル	6.ディフェンダー

完全怪物图鉴一览

序号	怪物名	主要出现区域
1	ゴブリン	コーネリア城周围·プラボカ周围等地
2	ゴブリガード	コーネリア城周围·カオス神殿内等地
3	ウルフ	カオス神殿·プラボカ周围等地
4	クレイジーホース	マトーヤの洞窟周围·プラボカ周围等地
5	スケルトン	沼の洞窟周围·マトーヤの洞窟周围等地
6	ブラックウィドウ	カオス神殿·沼の洞窟 B3F·メルモンドの町周围等地
7	ギガースウオーム	カオス神殿·プラボカ周围·エルフの町周围等地
8	ウォーグウルフ	カオス神殿·プラボカ周围·ドワーフの洞窟周围等地
9	ウエアウルフ	沼の洞窟周围·アースの洞窟 B2F 等地
10	ゾンビ	カオス神殿·沼の洞窟 B2F 等地
11	グール	カオス神殿·沼の洞窟 B2F·アースの洞窟周围等地
12	ガーランド	カオス神殿 BOSS
13	コブラ	マトーヤの洞窟周围·西の城周围·メルモンドの町周围等地
14	オーガ	マトーヤの洞窟周围·プラボカ周围·メルモンドの町周围等地
15	オーガチーフ	エルフの町周围·メルモンドの町周围等地
16	リザード	プラボカ周围·アースの洞窟·グルグ火山 B2F 等地
17	かいぞく	プラボカの町
18	サハギン	海上全域
19	サハギンチーフ	海上全域
20	パイレーツ	海上全域
21	シャーク	海上全域
22	ビッグアイ	海上全域
23	タランチュラ	沼の洞窟周围·沼の洞窟 B3F·ドワーフの洞窟周围等地
24	ガスト	沼の洞窟周围·アースの洞窟周围·氷の洞窟周围等地
25	サソリ	沼の洞窟周围·沼の洞窟 B3F·クレセントレイクの町周围等地
26	シャドウ	沼の洞窟 B1F·巨人の洞窟周围等地
27	グリーンスライム	沼の洞窟 B1F 等地
28	クロウラー	沼の洞窟 B3F 等地
29	グレイウーズ	沼の洞窟 B1F·グルグ火山 B2F 等地
30	ガーゴイル	沼の洞窟 B2F·アースの洞窟 2F 等地
31	ブラッデウボーン	沼の洞窟 B3F·氷の洞窟 B1F 等地
32	ビスコデウォーモン	沼の洞窟 B3F·アースの洞窟 B3F 等地
33	アストス	西の城 BOSS
34	マミー	西の城·アースの洞窟 B5F·泷の里の洞窟等地
35	レイス	西の城·アースの洞窟 B5F·氷の洞窟 B2F 等地
36	アナコンダ	アースの洞窟
37	ハイエナドン	アースの洞窟 B4F·グルグ火山 B2F 等地
38	キティタイガー	メルモンドの町周围
39	ミノタウロス	アースの洞窟 B1、2F·クレセントレイクの町周围等地
40	ヒルギガース	アースの洞窟 B1F·グルグ火山 B2F 等地
41	アースエレメント	アースの洞窟 B1、2F 等地
42	トロル	アースの洞窟 B4F·クレセントレイクの町周围等地
43	ワイト	アースの洞窟 B3F·氷の洞窟 B1F 等地
44	オーカーゼリー	アースの洞窟 B3F
45	コカトリス	アースの洞窟 B3F·氷の洞窟 B1F·泷の里の洞窟等地
46	バンパイア	アースの洞窟 B3F 的 BOSS·ミラージュの塔 1F 等地
47	オーガメイジ	アースの洞窟 B4F·グルグ火山 B3F 等地
48	スフィンクス	アースの洞窟 B4F·试练の城周围等地
49	リッチ	アースの洞窟 B5F·BOSS
50	アンクヘッグ	クレセントレイクの町周围·グルグ火山周围等地
51	ピラニア	河流全域
52	レッドピラニア	河流全域
53	クロコダイル	河流全域
54	ホワイトダイル	河流全域
55	オチュー	河流全域
56	ネオチュー	河流全域
57	ヒドラ	河流全域
58	ホーンドデビル	グルグ火山 B1、2F
59	ピロリスク	グルグ火山 B2F·泷の里の洞窟等地
60	ファイアー	グルグ火山 B2F
61	ファイアヒドラ	グルグ火山 B2、3F
62	ラーバウオーム	グルグ火山 B2、3F
63	ヘルハウンド	グルグ火山 B3F·オンラクの町·ミラージュの塔 2F 等地
64	ファイアリザード	グルグ火山 B3F

序号	怪物名	主要出现区域
65	ファイアギガース	グルグ火山 B4、5F
66	レッドドラゴン	グルグ火山 B5F
67	マリリス	グルグ火山 B5F·BOSS
68	ホワイトドラゴン	氷の洞窟
69	ウィンターウルフ	氷の洞窟 B2F·オンラクの町周围
70	マインドフレイア	氷の洞窟 B3F·试练の城
71	アイスギガース	オンラクの町周围
72	スパクター	氷の洞窟 B3F
73	レモラーズ	氷の洞窟 B3F·オンラクの町周围
74	ダークウィザード	氷の洞窟 B2F
75	イビルアイ	氷の洞窟 B2F·浮游城 1F 等地
76	デザートバレッテ	オンラクの町周围
77	サーベルタイガー	试练の城周围·オンラクの町周围
78	ワイバーン	试练の城周围·オンラクの町周围
79	ウイルム	试练の城周围·オンラクの町周围
80	マンティコア	浮游城 2F·オンラクの町周围
81	バレッテ	ルフエインの町周围
82	バツリスク	试练の城周围
83	アロザウルス	ルフエインの町周围
84	ウエアタイガー	试练の城周围·ミラージュの塔 1F 等地
85	サンドウームォ	ミラージュの塔周围
86	ミノタウロゾンビ	试练の城 2F
87	キングマミー	试练の城 2F·泷の里の洞窟·ミラージュの塔 2F 等地
88	メデューサ	试练の城 2、3F·浮游城 4F·ミラージュの塔 1F 等地
89	ラクシャーサ	试练の城 3F·浮游城 3F 等地
90	クレイゴーレム	试练の城 2F·泷の里の洞窟等地
91	ナイトメア	试练の城 3F·泷の里の洞窟·ミラージュの塔 1F 等地
92	ドラゴンゾンビ	试练の城 3F
93	サハギンプリンス	海底神殿全域
94	ホワイトシャーク	海底神殿全域
95	ディープアイ	海底神殿全域
96	シースネイク	海底神殿全域
97	うみサソリ	海底神殿全域
98	シートロル	海底神殿全域
99	ゴースト	海底神殿全域
100	ウォーター	海底神殿全域
101	ウォーターナーガ	海底神殿全域
102	クラーケン	海底神殿·BOSS
103	チラノザウルス	ルフエインの町周围
104	ブラックナイト	ミラージュの塔 1F·浮游城 1F 等地
105	キメラ	ミラージュの塔 1F·浮游城 2F 等地
106	ガーディアン	ミラージュの塔
107	ブルードラゴン	ミラージュの塔 2、3F
108	グリーンドラゴン	泷の里の洞窟
109	ストーンゴーレム	浮游城 2F
110	エアエレメンタル	浮游城 1、2F
111	スピリットナーガ	浮游城 1、2F
112	デスナイト	浮游城 1、2F
113	アースメデューサ	浮游城 1、2F
114	ブラックプリン	浮游城 1、2F
115	ソリジャー	浮游城 3、4F
116	バンパイアロード	浮游城 3、4F
117	ダークファイター	浮游城 4、5F
118	デスマシーン	浮游城 5F
119	ティアマット	浮游城 5F·BOSS
120	?	过去カオスの神殿
121	?	过去カオスの神殿
122	?	过去カオスの神殿
123	?	过去カオスの神殿
124	?	过去カオスの神殿
125	?	过去カオスの神殿
126	?	过去カオスの神殿
127	?	过去カオスの神殿
128	?	过去カオスの神殿

最终幻想 I&II

机种:PS　厂商:SQUARE　类型:RPG
发售日:10月31日　价格:3800日元

本作与FC版的异同

在片头、画面和新场景追加方面与一代相同,增加的新场景有——开始被帝国军追逐、大战舰完成、茜露达公主被捉、大战舰破坏和怪鱼リバイアサン登场。原先在WSC版当中新增加的小游戏"神经衰弱"也被保留了下来,具体进入方法见正文末尾。除了同样具备"怪物图鉴"之外,本作当中还增加了"アートギャラリー(原画集)"的模式,收藏有天野喜孝大师为本作精心绘制的原画图片,可随游戏完成度的增加而增加,天野的FANS们万万不可错过。

情节与要点攻略

与黑骑士的战斗失败后,众人被反抗军救到了阿尔特亚镇(アルテアの町),后发现莱昂哈特(レオンハルト)失踪,先去大殿向茜露达(ヒルダ)公主道谢。公主为考验众人加入反抗军的决心,告诉一句暗号——"野玫瑰(のばら)"。众人决定先去寻找莱昂哈特,顺便完成茜露达公主的任务。

从阿尔特亚镇向北走,来到嘉特亚村(ガテアの村),打听相关的情报。从嘉特亚村继续向北进入菲因镇(フィンの町),先走到村子的最上方,沿墙向右走到墙外,再沿墙向下走即可找到一个酒馆(PUB)。和酒馆的老板用暗号"野玫瑰"交谈,老板说酒馆中另有密室。从柜台后面向右走,进入密室,里面躺着一个人,该人自称为斯科特(スコット)王子,王子将一枚戒指(リング)交与主角,然后便断气了。(注:拿到戒指后,在城外按×键+select键可查看世界地图。)

回到阿尔特亚与茜露达对话,将戒指给她看,公主同意了众人加入反抗军,同时交代了去瀑布的洞窟(セミテの滝の洞窟)取"ミスリル"的任务。将"ミスリル"作为关键词跟公主左边的敏巫(ミンウ)一说,他马上就带着独木舟(カヌー)加入了队伍。

前往阿尔特亚东北部的帕尔姆镇(パルムの町),花点钱雇船开往坡夫特镇(ポフトの町),在这里住着一个拥有飞空艇的人——西多(シド)。从坡夫特向北来到撒拉蒙多镇(サラマンドの町),从约瑟夫(ヨーゼフ)那里打听到许多关于"ミスリル"的情报,同时他还请求众人把被困在瀑布的洞窟当中的人们救出来。

瀑布的洞窟位于撒拉蒙多镇的西南,在洞窟内救出众人,当中包括约瑟夫的女儿。打败BOSSサジェント取得"ミスリル",返回撒拉蒙多,约瑟夫感激之下决定协助众人冒险。回到阿尔特亚,在公主的指示下将"ミスリル"交与武器店老板特布尔(トブール)。再找公主谈话,得知帝国军正在巴夫斯克镇(バフスクの町)建造大战舰(だいせんかん),公主命令主角等人前往破坏。

从坡夫特镇向东前往巴夫斯克镇,在村子的左下角从一屋角下隐藏的路走过,中有一人,以暗号野玫瑰试探,原来他也是反抗军的一份子,再以"大战舰"试探便会让开一条路,从那条路沿左边走可看见一条楼梯,通往大战舰建造处——巴夫斯克洞窟(バフスクの洞窟)。在洞窟的深处众人见到了一个黑骑士并被告知大战舰已然完工,众人快要出洞时,帝国军却刚好乘大战舰逃走。返回洞窟,在右边房间的宝箱中获得一张通行证(つうこうしょう)后离开。

前往坡夫特镇,从西多那里听说了和大战舰动力部分有关的"たいようのほのお"。一行人再度回到阿尔特亚,从公主那里听说要去卡修恩城(カシュオーン城)才能获得有关"たいようのほのお"的情报。而后说起国王身染重病,需要敏巫照顾,因此敏巫脱队。从生病的菲因王那里还获悉了要想进入卡修恩城必须先得到"めがみのベル",公主告诉大家,在雪原の洞窟可以找到"めがみのベル"。

众人来到撒拉蒙多找约瑟夫,他住在村庄右上的屋内,与他谈起"めがみのベル",他便加入了队伍。先到瀑布的洞窟取雪上船(せつじょうせん),刚进洞窟的B1F,向左可看到蓝色大石,在大石的右上角有条暗道,可在其中取得雪上船。

之后经由撒拉蒙多的西方向东前往雪原的洞窟,打死BOSSアダマンタイマイ后便可拿到"めがみのベル"。旁边有一门,原来是出洞的捷径,正要出洞,众人被帝国军的ボーゲン拦住去路,经过一场恶战才赢了他。一行人再次出洞,突然有大石暗算,约瑟夫示意大家先走,由自己抵挡巨石,结果被压死在石下。先返回阿尔特亚向公主报告情况,随后接收到前去卡修恩城的命令。

无论从坡夫特镇步行到达卡修恩城,一进去便看到了"たいようのほのお",用"めがみのベル"开门后,在里面遇到了王子高登(ゴードン),与其交谈后加入队伍。众人在城内部打倒レッドソウル,随后得到火把(エギルのたいまつ),利用火把可取得"たいようのほのお"。出城,看到公主被帝国军捉走了。

于是大家便向南行到陆行鸟森林(チョコボの森)骑陆行鸟返回阿尔特亚,在镇子的西北侧发现了大战舰,向守卫出示通行证(つうこうしょう)即可进入,在里面救出公主和西多后,在大战舰的动力室中对着主引擎使用"たいようのほのお"爆破大战舰。

再次回到阿尔特亚,菲因国王逝世,遗命王子高登继承王位,王子离队。在大殿与王子对话,他要众人去迪斯特城(ディスト城)寻找飞龙(ひりゅう)及传说中的龙骑士(りゅうきし)。于是众人前往马尔姆镇(マルムの町),正要买船票时,突然发现售票处旁多了一个陌生女子,上前搭讪,女子愿意让众人搭便船,出村,上船后才知道这是一艘贼船,于是三人将众海盗教训一顿,那女子原是海盗头目蕾拉(レイラ),表示愿意投降加入,同时也获得了海船一艘。

一行人前往迪斯特城找飞龙,乘船从帕尔姆向南航行,大概在雪原的东侧找到了大岛迪斯特,进城发现里面只有母子二人和飞龙,他们对众人均怀有戒心,不过还是打听到了关于"ペンダント"的情报。出城向北,进入迪斯特洞窟,在B2F发现了龙骑士的尸体(しかばね),调查之可得到"ペンダント"。返回迪斯特城,将"ペンダント"交给飞龙,得知项链是龙骑士与飞龙沟通的信物,飞龙将其飞龙蛋(ひりゅうのたまご)交与众人,并请求将此物置于洞窟的泉水之中,使其孵化。于是众人再度来到迪斯特洞窟,在最深处打倒BOSSキマ

イラ，随后将蛋放入泉水，完成任务，可回城时却发现飞龙已然去世。

回到阿尔特亚，城中人都说公主发疯了，不知发生何事，公主变身成为蛇身妖女，四人合力打败蛇妖。原来众人从大战舰救回来的是假公主，真公主现在还被囚禁在斗技场，王子高登担心公主的安危而加入队伍，蕾拉则暂时离队。

从卡修恩城向南行进，来到位于沙漠内的斗技场。黑骑士放出猛兽ベヒモス，击败它后众人朝王座前进，被埋伏的帝国军包围，一行人被囚入牢中。盗贼保罗（ポール）突然出现相救，众人在另外的牢房救出公主，王子高登离队。返回阿尔特亚却没人，原来反抗军准备夺回菲因，在嘉特亚村附近设了营地（キャンプ）作为复兴基地，于营地内接受王子的命令——去菲因城。

进入菲因城中，发现蕾拉已在城中等待，加入队伍。在王座打倒BOSSゴートス，夺回菲因城。王子和公主又交代，唯有得到究极之法术——阿尔提玛（アルテマのほん）才能与帝国对决。先去菲因城找保罗询问有关白假面的情况。根据保罗提供的情报，众人从王座附近的隐藏通路（大殿的右上角，须念咒语‘エクメトテロエス’）来到地下，在最深处获得白假面（しろいかめん）。

来到菲因城南边的米西迪亚镇（ミシデイアの町），从这里获知必须要有水晶柱（クリスタルロッド）才能进入封印阿尔提玛的高塔，而只有先拿到黑白两只假面才能得到水晶柱。

从米西迪亚向东南进发，来到南的岛的洞窟，打倒里面的BOSSビッグホーン之后得到黑假面（くろいかめん）。返回米西迪亚，将白假面（しろいかめん）给地下室当中的女神像戴上，进入镇东米西迪亚洞窟（ミシデイアの洞窟），将黑假面（くろいかめん）给幻像戴上，之后便可前进至洞窟的最深处，得到水晶柱（クリスタルロッド）。

乘船前往阿尔特亚镇西方的米西迪亚塔（ミシデイアの塔），途中发生大海啸，众人不慎被怪鱼リバイアサン吞入腹中，蕾拉下落不明。在鱼腹中众人遇到了龙骑士理查德（リチャード），拿出水晶柱并说明身份后，理查德加入队伍，合力打倒BOSSラウンドウォーム之后脱离鱼腹。

顺利进入米西迪亚塔，全塔共有十层，目标当然是最高的塔顶。一路向上，分别在第3、5、7层遇到三位魔道士，他们各自变为火、冰、电巨人，注意他们的弱点分别是冰、火和毒，针对弱点集中攻击即可获胜。打倒三个巨人，众人来到塔顶，见到昔日队友敏巫正在解除封印，等他解开封印却力竭而死。众人进入封印的房间，看见里面有五个水晶球，中间的即是究极之术——阿尔提玛（アルテマのほん）切记要最后再拿，其它水晶分别可增加力量、敏捷、体力和魔力各十点。

出塔后，发现除了菲因城之外，其它一些小城均被摧毁，回到菲因城中向公主打听情况，原来是帝国的龙卷（たつまき）在作怪，在菲因的镜子大厅的镜上放上项链（ペンダント），得关键道具“飞龙”。在菲因镇西南的房屋中找到盗贼保罗，告诉他众人要去龙卷当中，保罗会让你进入床右侧的密室，可得宝剑——吸魂剑！切不可错过！

使用“飞龙”进入龙卷风后，一行人势如破竹，在最上层与皇帝决战，皇帝虽有亲卫队护驾，仍被主角一剑刺死。众人前去保罗家，发现西多伤重不治，死前答应把飞空艇送给主角，那也是进入帕拉美奇亚唯一的办法。

在坡夫特（ポフト）镇取得飞空艇，进入帕拉美奇亚却不慎落入陷阱，从第一层走起。后来见到黑骑士莱昂哈特，正待动武，但在玛莉娅的劝阻下没有打成。此时帝国皇帝从地狱的深渊复活，操纵着强力诡异的火焰向众人袭来。龙骑士挺身而出，挡住了皇帝的进攻，要飞龙带众人离开，龙骑士与帕拉美奇亚一同爆炸……黑骑士莱昂哈特与主角和好，重新加入队伍。

在米西迪亚洞窟的西方突然凭空多了个小水溏——死亡大道（ジェイド），据说是通往地狱的道路，皇帝就藏匿于其中。返回菲因城，从公主那里听说了有关死亡大道的事，再去寻找高登王子与蕾拉，向他们询问死亡大道的情报。随后众人来到迪斯特城，找到母子俩，她会把龙骑士珍藏的宝剑——石中剑送予主角，之后便几乎无敌了……四人为了拯救世界踏上了通往死亡大道的旅程！

附录：死亡大道与最终大混乱城迷宫中宝物及位置文字解说

ジェイド（死亡大道）

第一层：（出口在右下角）

ヘルファイヤー[地狱火焰]（左下角）；ダイヤメイス[钻石拐杖]（右上）

第二层：（出口在右上角）

ヘルファイヤー[地狱火焰]（左上角）；なんきょくのかぜ[南极风]（右）；ネコのつめ[猫爪刀]（中下，战斗）

第三层：（出口在右下角左起第三扇门内）

ルーンアクス[古文斧头]（右）

第四层：（出口在右下）

うらぎりのきば[叛乱之牙]（中）

中上小屋中——左：イージスのたて[传说盾牌]；中：ドラゴンアーマー[龙麟铠甲]；右：ホーリーランス[神圣矛]

第五层：（出口在左下角）

ハイポーション[强力恢复剂]（左）；まもりのゆびわ[护身戒指]（中上）；ハイポーション[强力恢复剂]（右上）

第六层：（由右上角一点传送至大混乱城）

大混乱城

第一层：（出口在中上）

第二层：（出口在左上）

エーテル[以太]（中上）

第三层：（出口在右下）

めぐすり[眼药]（中下）

第四层1：（第四层2的入口在第三扇门内）

由左算起——第一扇门：（原路返回）げんじのこて[源氏护手]（左上）（注：マサムネ[正宗刀]！取得方法：走进第一扇门内迷宫的最右上角，调查那块区域的最下方，进入密道调查即可得到。）；第二扇门：（原路返回）げんじのかぶと[源氏头盔]（中央，战斗）；第三扇门：（出口在左下角）りぼん[缎带]（中央，战斗）；第四扇门：（原路返回）げんじのよろい[源氏铠甲]（右上角，战斗）

第四层2：（出口在右上）

第五层：（出口在左下角）

けんじゃのちえ[贤者的智慧]（中）

第六层：（出口在右上）

ヘルファイヤー[地狱火焰]（右下角）；りゅうさんのビン[硫酸瓶]（左上角）

第七层：（出口在左下角）

第八层：（最终层）

秘技与技巧

飞空艇高速法：在乘坐飞空艇时，连按32次×键，即可令飞空艇以2倍速高速飞行，再按1次×键即可取消高速飞行。

神经衰弱：在乘坐“雪上船”的时候按着○键不放，再按22次×键即可进入。考验你的记忆力，将出现过的牌双双配对即可，根据成绩不同会得到不同的奖品。

练级秘技：由于取消了经验值和人物等级的设定，人物的成长由自身基本属性的增长和武器熟练度的增长共同完成，可以利用“选择攻击选项→确定攻击对象→取消→选择攻击选项→确定攻击对象→取消……”的循环过程来增加武器的熟练度，具体操作大概是“○、○、×→○、○、×……”每100点熟练度可以增加武器等级1级，随熟练度的提高，人物的力量值也在增大，攻击力也会提高。可以同样方法练魔法等级，不过需要注意的是力量、体力和智力这三种能力如果长期不用便会下降，而某些能力之间的数值还会互相影响，某种能力上升的同时会使另一种能力下降，升降之间的关系需要自己处理妥当。本作还有一点特别BT的所在——“HP不费就不增长，MP不用就不会提高。”最快的提高HP和MP的办法就是自己人互殴，HP下降得越多，体力升得越高，同时也会造成HP最大值的增加。一般来说只要将HP减少到1/4以下，多数都会增加上限的，同理，MP上限的增加需要多用魔法，最快的应该还是在战斗中使用回复魔法，一边回复一边打，岂不快哉？

超级武器：

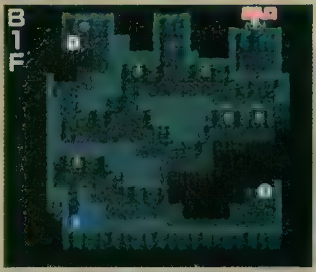
一、石中剑——与迪斯特城中的龙骑士妻子对话，用“龙骑士”这个词即可获得。

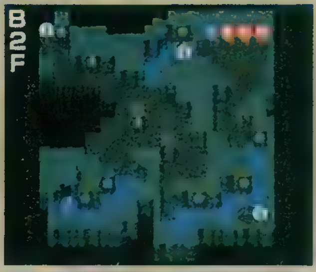
二、吸魂剑——菲因镇地下四层的中上部的宝箱里有一把，有敌人看守；保罗房间的密室里还有一把。

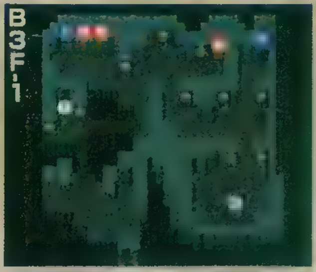
三、正宗刀——取得方法见附录。

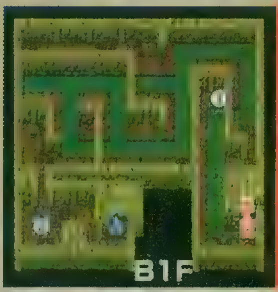
四、魔法书——魔法书？对，魔法书！其实叫魔法书都多余，我们应该直接管它叫“最强兵器”才对！本作当中的魔法书不仅有书的功效，如果把它当武器装备，则更兼有超强的附加效果及攻击力，怎么样，想不到吧，下面我们就来看看如何实现这一梦幻效果！首先将魔法书装备至装备菜单的道具栏上，就是每个人都只能装备两项的那里，只给该角色的一只手装备武器，另一只手空着。进入战斗后选道具（アイテム）将该手的武器与魔法书对调，这样魔法书就会被装备在手上成为武器。（注：必须得有一只手是空的，因为魔法书和弓箭一样需要两手装备！）以下推荐几本可供使用的魔法书，其中有的可能会造成第一个记录消失，因此在你决定使用魔法书的时候就先做好记录的备份工作，由于本秘技利用了游戏的BUG，因此如果某些魔法书的使用造成了死机故障，责任由玩家自负，本人及编辑部不负任何责任（笑）。【fire/ファイア/火焰/效果：吸血/对应武器等级：下一个角色的魔法栏第一格所在魔法的等级（想想看，要是给最后那个人装，就没有下一个人了，那么攻击等级应该会是多少呢？呵呵，自己看吧！别吐血！）/攻击力：148/命中率：99%】【charm/コンフュ/混乱术/效果：吸血/对应武器等级：该人魔法栏中右边第一格所在魔法的等级/攻击力：148/命中率：99%（强烈推荐装此魔法书！）】【curse/カーズ/诅咒术/效果：剧毒、诅咒/对应武器等级：小刀/攻击力：62/命中率：98%】【shell/シェル/庇护居/效果：瞎眼、封魔、剧毒、青蛙/对应武器等级：小刀/攻击力：103/命中率：99%（强烈推荐装此魔法书！！）】【anti/アンチ/消魔术/效果：石化/对应武器等级：盾/攻击力：107/命中率：98%/注意装上此魔法书可提升回避率】

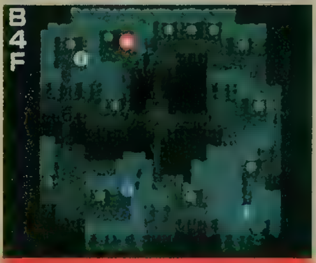
全迷宫地图及宝箱位置图示&列表

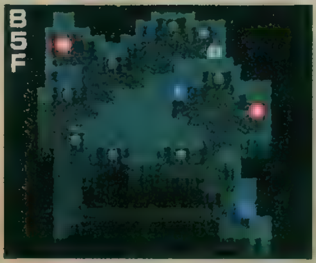


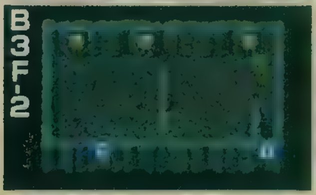


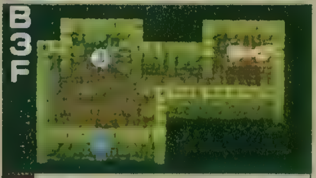












セミテの滝の洞窟

宝箱

1.10ギル　2.200ギル
3.あぐすり　4.ポーション
5.ポーション　6.1ギル
7.50ギル
8.ファイアのほん
9.テレポのほん
10.ミスリル

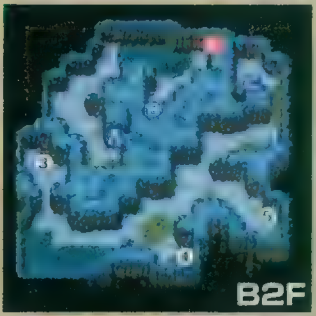
图中①②③……代表宝箱的[illegible]
[illegible]
均以A、B、C……表示，以沼の洞窟为例，从B1F的B和C分别可通往[illegible]通往B3F的C，依此类推。

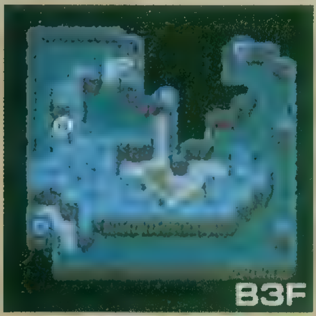
宝箱

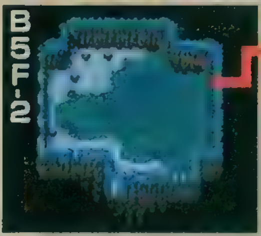
1.ロングソード　2.ロングボウ
3.つうこうしょう

宝箱

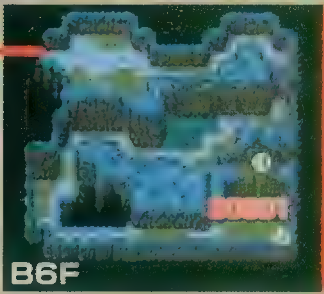
1.100ギル　2.150ギル
3.バトルアクス　4.どくけし
5.ミスリルメイス
6.なんきょくのかぜ
7.ミスリルスピア
8.ポーション
9.ポーション
10.ブリザドのほん
11.ミスリルのたて
12.こだいのつるぎ
13.ぎんのむねあて
14.めがみのベル



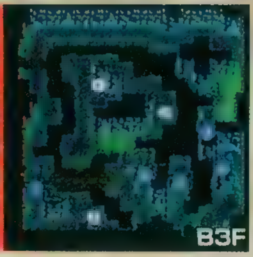


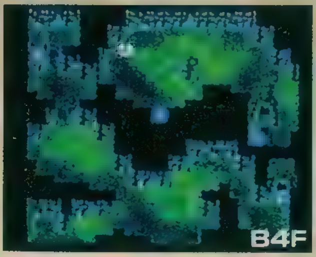


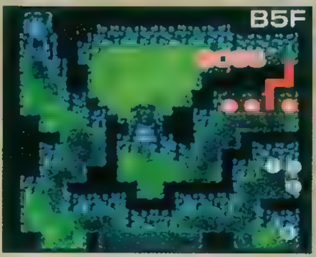
↑通过这一层从巨大海狸那里得到"めがみのベル"。



ダイストの洞窟 B3F～B5F



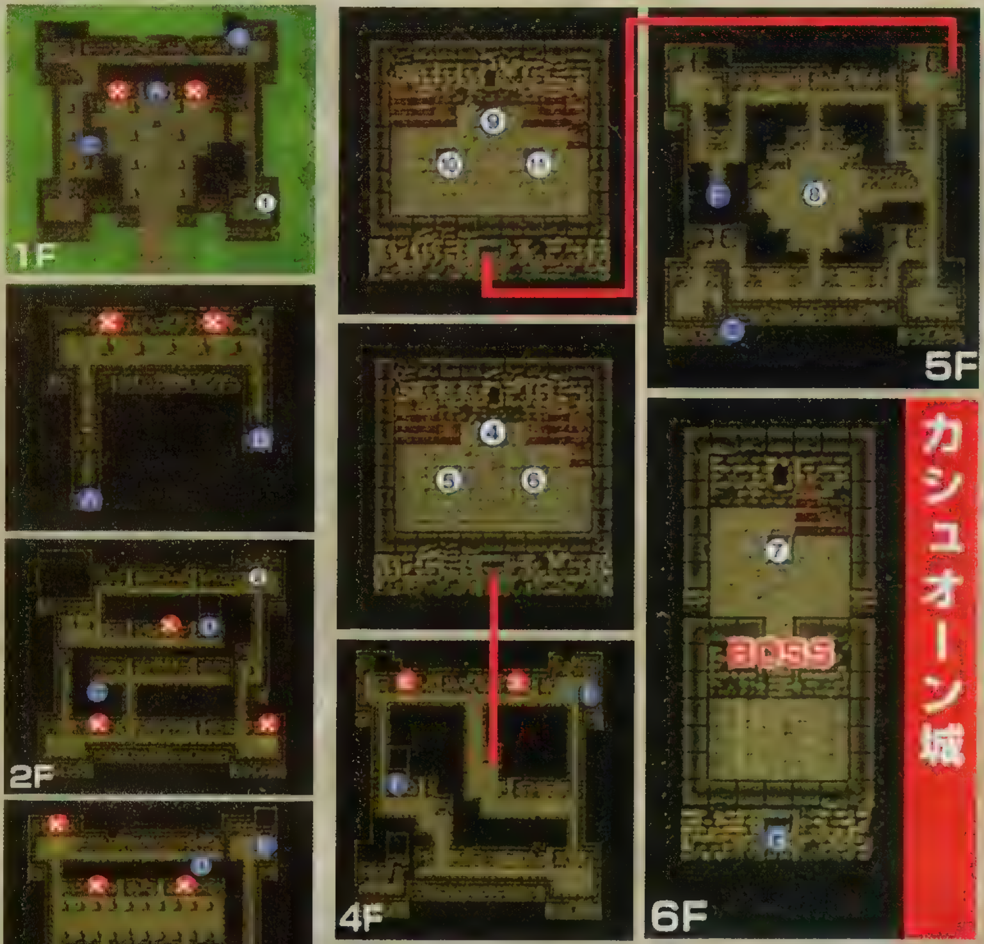




宝箱

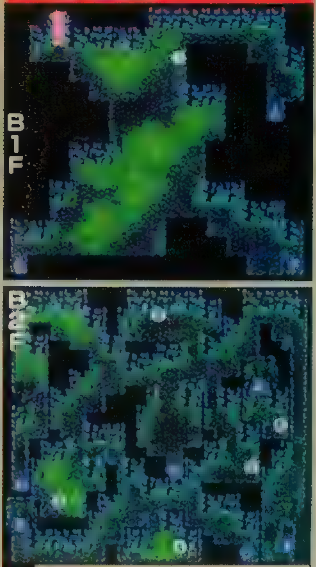
1.ミスリルのこて
2.ミスリルミラー
3.ミスリルのたて
4.りゅうさんのビン
5.けんじゃのちえ
6.せいじゃこころ
7.ほのおのゆみ
8.ナイトのよろい

カシュオーン城



宝箱		
1.ケアルのほん	5.ミスリルアクス	9.どくけし
2.300ギル	6.ミスリルソード	10.とんかち
3.おうごんのたて	7.エギルのたいまつ	11.ぬぐすり
4.ウェアバスター	8.おうごんのよろい	

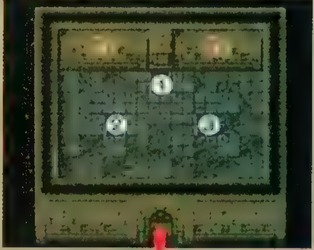
デイストの洞窟 B1F・B2F

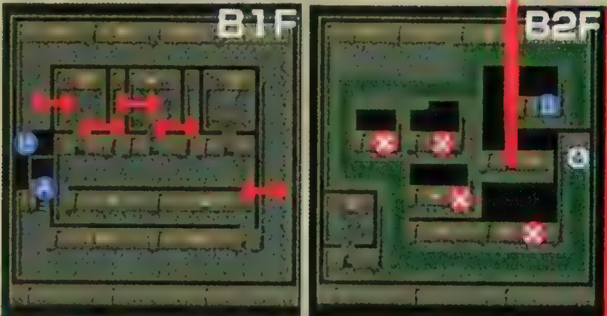


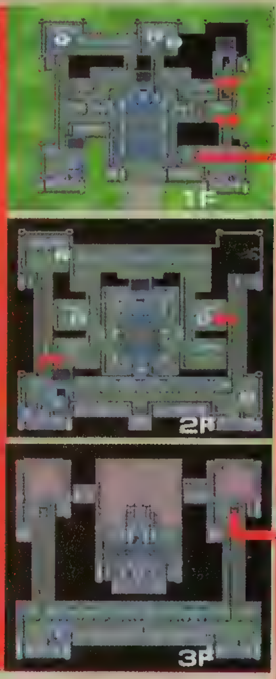
宝箱	
1.30ギル	4.ポーション
2.ミスリルアーマー	5.ミスリルかぶと
3.まじゅつのつえ	6.ペンダント

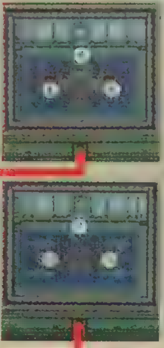
斗技場

宝箱	
1.エリクシャー	3.コテージ
2.エーテル	4.どくけし





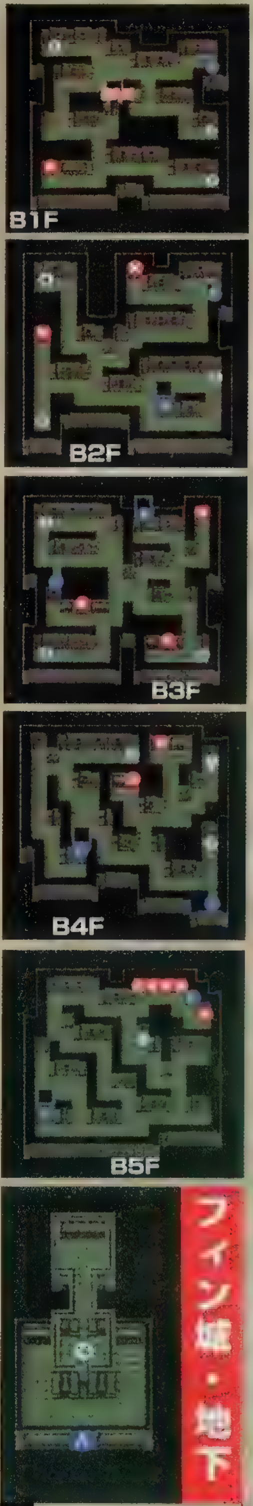




宝箱		
1.1000ギル	6.きんのむねあて	11.デスのほん
2.2000ギル	7.ウェアバスター	12.ブレイクのほん
3.1000ギル	8.オーラのほん	13.トードのほん
4.おうごんのたて	9.ポーション	
5.おうごんのよろい	10.きんじんのこて	

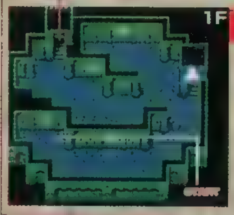
リバイアサン

宝箱
1.ちからだすき
2.ねじりはちまき
3.パワーリスト
4.ダイヤシールド
5.だいちのつるぎ

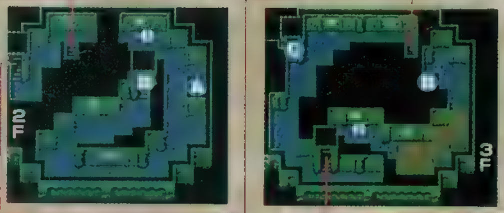


宝箱
1.ぬぐすり
2.ふく
3.ナイフ
4.おとめのキッス
5.ポーション
6.ポーション
7.くものいと
8.ほのおのたて
9.ポーション
10.ブラッドソード
11.フレイムアーマー
12.うらぎりのきば
13.オリハルコン
14.しろいかめん

宝箱
1.めぐすり
2.ハイポーション
3.ハイポーション
4.エーテル
5.くものいと
6.ねむりそう
7.クラウダのほん
8.クラウダのほん
9.ブラインのほん
10.ブラインのほん
11.くものいと
12.にんにく
13.フェニックスのお
14.1000ギル
15.しにがみのぞう
16.スリプルのほん
17.ねむりそう
18.ねむいそう
19.だいちのドラム
20.くろいかめん

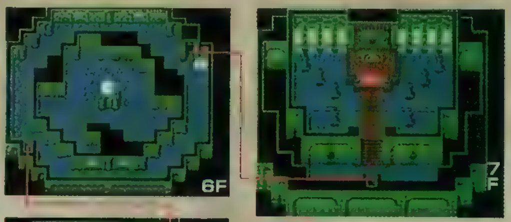


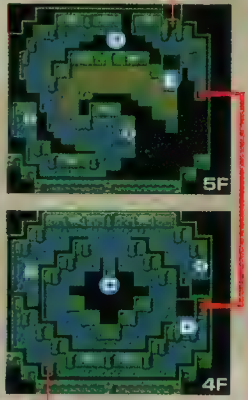
宝箱
1.リッパーナイフ
2.ポイズンアクス
3.ダイヤのこて
4.ダイヤのかぶと
5.ダイヤアーマー
6.ディフェンダー
7.ウインドフルート



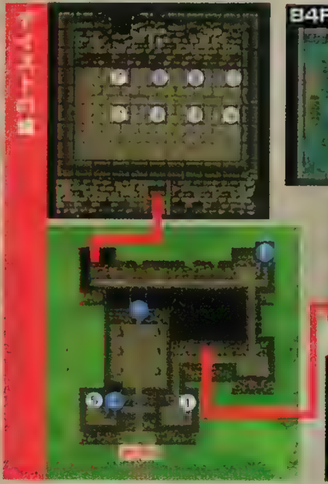
大戦艦

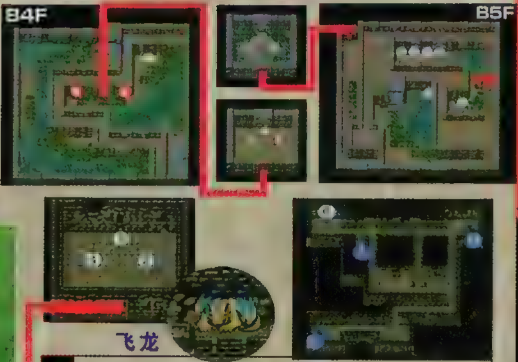
宝箱
1.400ギル
2.ねむりのけん
3 ポーション
4.ポーション
5.とうぞくのこて
6.くらやみのゆみ
7.トライデント
8.マインゴーシュ
9.アイスシールド
10.きょじんのかぶと





宝箱
1.きんのかみかざり
2.くろしょうぞく
3.ほのおのやり
4.ちからのつえ
5.こおりのゆみ
6.オーガキラー
7.ポーション
8.ちんもくのかね
9.フェニックスのお
10.きんのはり
11.ミニマムのほん
12.ポーション
13.ポーション
14.ポーション
15.ポーション
16.ドレインのほん
17.クリスタルロッド
18.ドレインのほん
19.アスピルのほん





飞龙

宝箱
1.ユニコーンのつの
2.カーズのほん
3.スタンのほん
4.ストップのほん
5.フェニックスのお
6.コテージ
7.あぐすり
8.どくけし
9.じゅうじか
10.とんかち
11.きんのはり
12.けんじゃのちえ
13.せいじゃのこころ
14.ウィングソード

保罗家宝物列表	
くろしょうぞく	ぎんのむねあて
とうぞくのこて	ブラッドソード
ルビーのむねあて	
きんのむねあて	
エリクシャー	
きんのかみかざり	

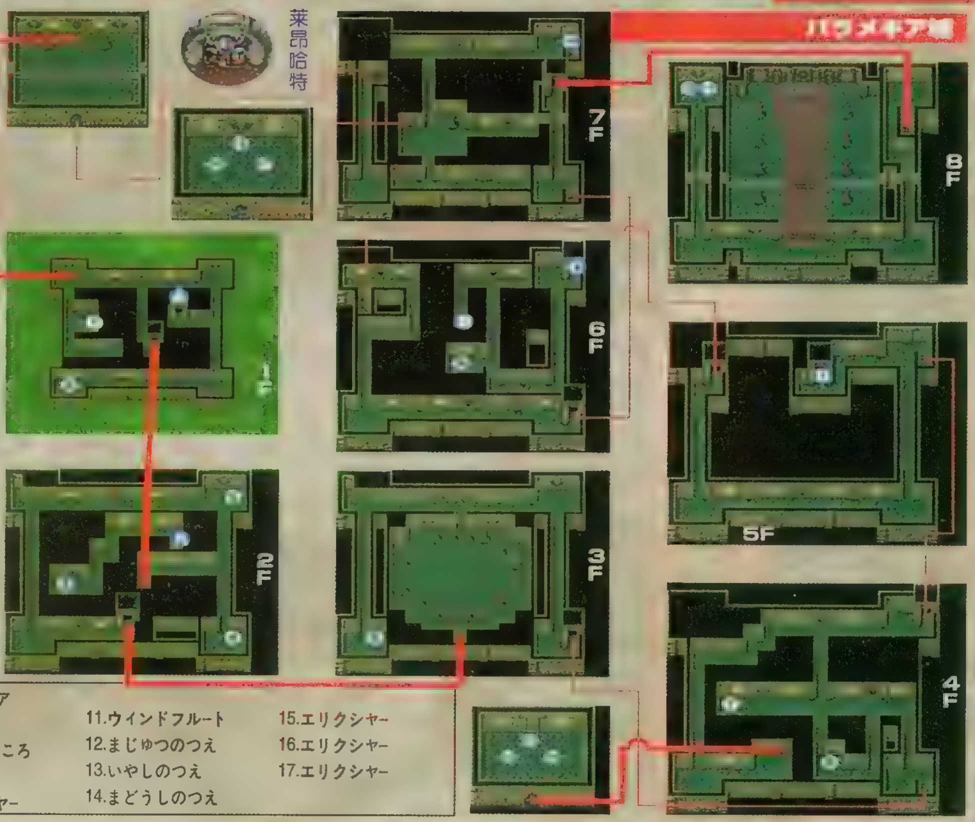
ミシディアの塔

在 3F 与 5F，如果从降低 HP 的通道移动到下一层即可回避战斗，只用少许 HP 的损失即可迅速走出迷宫。

宝箱

1.つえ
2.しろのローブ
3.つえ
4.つえ
5.ほのおのたて
6.ほのおのゆみ
7.ほのおのやり
8.ほのおのかぶと
9.フレイムアーマー
10.フレームソード
11.アイスシールド
12.こおりのたて
13.アイスアーマー
14.アysランス
15.アイスブランド
16.ポーション
17.まどうしのつえ
18.ユニコーンのつの
19.エルメスのくの
20.くものいと
21.フレアーのほん
22.くろのローブ
23.じゅうじか
24.すなどけい
25.アルテスのほん

パラメキア城



宝箱

1.ダイヤのむねあて
2.にんにく
3.すなどけい
4.ナイフ
5.バックラー
6.サンダースピア
7.ねむりそう
8.せいじゃのこころ
9.サンブレード
10.ヘルファイヤー
11.ウインドフルート
12.まじゅつのつえ
13.いやしのつえ
14.まどうしのつえ
15.エリクシャー
16.エリクシャー
17.エリクシャー

天地创造

饮食游戏

文/lain007

曾在广东当兵数载，深感“食在广东”的其中精妙，又广得各地战友悉心指教，品味别具风韵的各地名肴，其结果是造就了今天这日新月异的体重，好不苦恼。你可能要问这与游戏有何相干，且慢，听在下这个伪美食家慢慢为您道来。

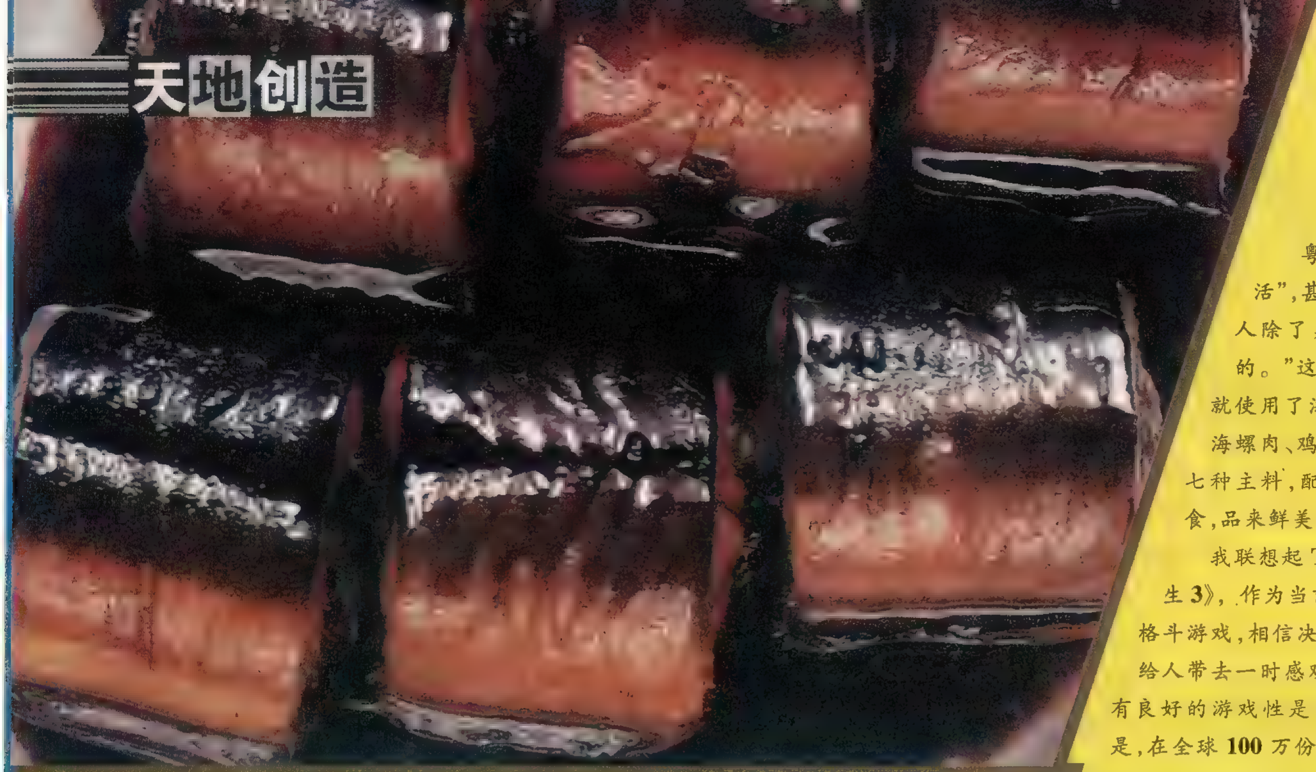
游戏如同饮食。中国人以食为天，讲究个“色香味”；玩家以游戏为本，注重的是“画面、音乐、游戏性”。饮食过多会使人发胖；游戏过度也会让人长膘（警告，长期游戏不注意运动，同时危害视力）。子曰：“食不厌精，脍不厌细。”所以那些粗制滥造的游戏只能沦为无人问津的垃圾。我很是挑食，对游戏也不例外，如果众多游戏是一桌大餐，那挑剔一番也是在所难免的了。

马赛鱼汤

——宛惜《梦幻模拟战》终矣

“马赛鱼汤徒有虚名。”余秋雨老师在《行者无疆》中详尽地描述了这道号称“马赛第一美食”的真实味道：“不能说难吃，但又腥又咸，是一种平庸的口味”。我没有亲口尝过，但却庆幸自己未曾品尝，盛名之下的平庸最令人宛惜。

想到这里，我蓦然叹息起某部经典游戏的终结。《梦幻模拟战》——这曾经让SLG爱好者们渡过无数不眠之夜的传说如今已徒然化为柔碎的泡沫。《梦幻模拟战》本是NCS的招牌作品，至今光之后裔与混沌之王卡欧斯间波澜壮阔的战斗犹在心头，荡气回肠的剧情曾经塑造出多少像雷汀、里昂那样的英雄骑士。可叹美赛亚自毁前程，从三代开始便一代不如一代，为DC制作的《兰古瑞萨千年纪》更是让“介错”漫画二人组（主要作品《钢铁天使くるみ》）代替漆原智志设定人物，并且将系列中成功的佣兵分配及回合制模式改成了SLG+ACT的作战模式，让老玩家们惊呼：“这还是梦幻模拟战吗！”如同将汤中“小鱼”偷换成“猪肉”，这样的“肉汤”还能称之为“鱼汤”吗？纵然名声再响，我也再不敢轻易品尝了，可叹“梦幻模拟战”就此成了“千年的终结。”



粤菜讲究“生猛鲜活”,甚至有人说:“广东人除了桌子没有不敢吃的。”这道广东海鲜火锅就使用了海参、鱿鱼、墨鱼、海螺肉、鸡肉、牛肉、牛百页七种主料,配以香菇、青菜伴食,品来鲜美不腻。

我联想起 TECMO 的《死或生 3》,作为当前售量最好的 3D 格斗游戏,相信决不只是单凭画面给人带去一时感观冲击,生或死具有良好的游戏性是不争的事实。但是,在全球 100 万份的销量中就没有那些“鲜猛”角色的功绩吗?尤其是针对广大非格斗专业的男性玩家,从 TECMO 用心良苦地创造出女性角色 XX 摇曳的生猛动作,直至近期充满“比基尼”的《DOA 沙滩排球》,无不借“生猛鲜活”迎合男性玩家的胃口……类似例子在恋爱游戏中也较为普遍,有时剧情反倒成了陪衬。其实转念一想,不管是广东还是广西火锅,只要好吃,就是美食,无须过于介意。但玩家朋友面对《DOA3》这样优秀的游戏时,千万莫将配料当成主料啊。

韩国烤河鳗

——《格斗之王》再续情缘

前几年曾在上海亲戚家借住几月,空闲时就与友人一同去尝韩式烧烤。韩国烧烤别有一番情调,就说烤鳗鱼吧,先要在烧烤架上放置好生姜丝,然后才将切好的生鳗鱼片压在上边烘烤,如此既可去除腥味,生姜的气息还能充分进入鱼体。而较之有名的日本鳗鱼烧烤,两者最大的区别在于,日式烧鱼是经厨师烤熟后再送到桌上的成品。

2001 年 10 月 1 日,久富盛名的 SNK 公司结束了二十三载的辉煌,之后其主打作品《格斗之王》系列如同一条烤熟的鳗鱼送到了韩国 EOLITH 口中,当时,我徒然忧心起“格斗之王”到底会成为韩式烧烤(主角为金家藩?),还是继续保持其原汁原味呢?很幸运,我的胡思乱想并未成为现实,KOF2001 仍旧由 SNK 原班人马制作,个人感觉平衡性较前作更为合理,援护攻击改以消耗能量槽的方式使出,过去版本的一些爽快连击技也得以重现,看来游戏版权的易主并未割断格斗之王与玩家之间的情缘,唯一稍感遗憾的是人设已不是由森气楼先生担当,四个字:“基本满意”。想来若是有游戏真要取来烧烤,韩式的方法倒是颇为合适,既用“生姜”去除原先不为最广大玩家认同的种种缺陷(如 96 年系统调整幅度过大,褒贬不一,反而成了双刃剑),又有清新的创新气息不断加入其中,才能使格斗之王从 94 一直延续至今日的 2002,这可能也是所有游戏赖以发展的根本吧。

再看我们的邻居韩国,游戏产业发展如此迅猛,大有赶日超美之势。GP32 掌机、WGC 电子竞技、网络游戏与正规化的街机产业、最终幻想韩文版……真可谓炊烟四起。相比之下,中国大陆的“游戏鳗鱼”又烤得如何呢? 不是“近乎冰点的 TV 游戏产业”;就是“大炼钢铁般的 PC 网络游戏”,试问,如此过冷或过热的火候能烤出生熟适度的美味鳗鱼吗? 怪不得我们只能光顾韩日烧烤了……

广东海鲜火锅

——《死或生 3》

“醉翁之意不在酒”

——游戏与美酒

如此佳肴怎能无酒呢。我这个人并不嗜酒如命，但偶尔与几位玩友小酌几杯，一面畅谈游戏，也可谓人生一大快事。

欧阳修曾曰：“醉翁之意不在酒。”也许是隐喻美酒之所以为“美酒”，并不一定在乎酒本身是否非常甘醇，重点却是在于品酒时所处的环境氛围，正所谓“酒逢知己千杯少，话不投机半句多。”若是各位游戏同人一起畅饮，或许也能真正体会其中深意吧。游戏皆是如此，游戏玩家中不乏众多动漫爱好者，如同后文要提到的“超级机器人大战系列”，就是以历代动画中出现的机器人角色为卖点，搞出个大杂烩，不仅吸引玩家，也让动漫爱好者投身其中。此种“玩家之意不在玩”的例子很多，比较极端的是高达——日本动漫中最庞大的机器人家族，什么高达骑士传、SD躲避球、SD高达世纪、高达战记、高达武斗传、高达……真是满脑子高达了。不过总体来说，凡有高达出演的游戏不乏佳作，毕竟这是人家BANDAI的金字招牌。同时，BANDAI公司还拥有大量优秀动漫作品的版权，《ONE PIECE》、《游戏王》、《通灵王》、《犬夜叉 战国伽合战》、《X战记》、《假面超人格斗》等相关游戏，无不以游戏之外的要素为第一卖点，不得不让我们动漫爱好者惊惶失措地高呼：“抢钱了！”

谈到卡通文化的影响，就不得不提今年最为成功的动漫+游戏作品《王国之心》了，可以毫不过分地说，正是此游戏实现了“醉意”。SQUARE有目共睹的制作实力加上迪斯尼的超豪华全明星阵容，共同酿造出乐趣、操作性、节奏感相得益彰的“游戏美酒”，而对饮者正是十多年前曾早早守候于黑白电视前的儿时伙伴，“演出开始了？”李扬老师的声音至今仍萦绕耳畔。游戏结尾时，索拉与艾丽在岩壁上铭刻流星的情节，甚至让我个人产生些许感伤，仿佛时光倒流，透过榆阴从空中窥视旧时的教室，课桌上，我握着圆珠笔在她画出的心上边轻轻添上一支箭，唉，那可是破坏公物的青涩初恋呢……朋友，可曾记得“再过二十年，我们再相会”的约定？至少，我未曾忘怀，是的，还有比《王国之心》更能让八十年代的人们体会那“酒逢知己”般心境的游戏吗？到底是游戏引导了我们回忆；还是回忆引导着我们游戏？不，这一切都不重要，关键是，你我均能陶醉在游戏与回忆两者之间，而久久不愿醒来。

一个游戏的成功莫过于在人的心中描绘出撩人情怀的此情此景吧。当然，也并非喝酒的环境好了就能体会到李太白那“但愿长醉不复醒”的超脱。记得《易经》中有一卦：“困卦，困于酒食”，这就是描述因酒坏事的。游戏作为酒，如果质量过于低劣自然得不到玩家的褒赏。可PS2的《密涅瓦计划》却偏偏“物极必反”，8月份一经推出就高居日本游戏销售榜第二名，仅前三天就出货7万余套。其实《密》实在不是什么优秀游戏，拙劣的操作性、差强人意的3D画面、那些CG动画放到三年前也许还瞒得过眼睛，能获得商业上的成只有一个理由——超人气明星：藤原纪香。说起来连我都是藤原小姐的FANS呢，玩此游戏也无非为了“醉翁之意”，却未曾想让我如此失望，建议藤原下次应该选择SQUARE这样有实力的公司为其量身定做，至少能让我们见到如FF电影般的美丽的藤原啊。虽是反面教材，但也进一步说明了“醉翁之意”的厉害。

长势过旺的萝卜头

——《超级机器人大战》系列

吃多了名菜，偶尔也要品一品作为大众食品的萝卜吧，更何况吃萝卜能通肠胃、顺肝脾，对于广大女性玩家来说还有排毒养颜、润唇减肥的功效，是久坐于电视前的女玩家们的必备良药呢(PS:作为男性玩家的我连青春痘都没长过，也全是萝卜的功劳呀，呵！)。

早就听说过“机战”被玩家称为“猪趴萝卜头大战”，这源自游戏的日文原音:スーパーロボット。但如果真的用猪脚与萝卜一同烹饪味道其实并不好。萝卜通常很便宜，是因为萝卜种植面广，生长又过于迅速。这反而让我忧心起“机战”系列的未来，尤其是近两年，机战可谓遍地开花。机战 αfor DC、机战 COMPACT、机战 A、机战 IMPACT、机战 R 如“巴巴爸爸”般纷至沓来，据悉今年 11 月 22 日还将推出“机战 OG”，果然是“机战尚未成功，同志仍需努力”了，BANPRESTO 还真懂得全平台制霸的硬道理啊。如此迅雷不及掩耳的推出速度果然导致了 BUG 的出现，某位朋友在玩《机战 R》时，游戏角色一木金太的“青蛙机体”HP 值被打成了–3599 竟然还没死掉，不知此机器人是练过金钟罩铁布衫呢，还是人鬼情未了？加之机战游戏本身大同小异、变化不大，若非日本是机器人动画的王国，题材源源不断，又有一群 SRW 铁杆 FANS 支持，一大堆萝卜这么炒来炒去早就糊了。对于非机战死忠，建议还是留些时间多看看机器人动漫，然后再找根萝卜细嚼慢咽吧。

金圣叹的胡桃味

——《樱大战》

“字付大儿看：盐菜与黄豆同吃，大有胡桃滋味。此法一传，吾无遗恨矣。”

中国历史上的文人不乏好食者。话说批注《水浒传》的清代文人金圣叹，面对刽子手的鬼头刀时竟给儿子留下了如此遗言：“孩子，记住，盐菜与黄豆一起吃，能嚼出胡桃的味道。”（一说花生与豆腐干同食能吃出火脚味道）我曾照此法尝试过，发现自己的味觉的确有问题，没有吃出来，想毕清代的盐菜与黄豆都未经污染，均属绿色食品，而如今成份已有所差异了吧。却忆起96年时一位朋友在我家观看樱大战时的情景：“樱大战？不就是心跳回忆+前线任务吗？”

这六年来，我却一直对樱大战的滋味情有独钟。细想，或许金前辈所指的胡桃滋味并非简单的化学反应，而是内心对于某一事物（胡桃？）无尽的畅想吧，一个感人至深的游戏作品正如一颗石子投入玩家内心静逸的深潭，荡漾起温馨的遐想，从而产生代入感，使人置身其中，或与游戏主人公在某种程度上融为一体。是的，樱大战具备了达成“代入感”的一切要素，最初的樱大战或许在形态上有融合其它成功游戏的意图，但决非形式上的简单照搬。独树一帜的Lips系统；画龙点睛般的过场动画；黄莺出谷般的和风音乐；憾人肺腑的细腻剧情……正是这一切区别了以往恋爱游戏单一的架构，自成一脉地构筑了樱大战的“精神”，一个成功的游戏，简简单单混合“盐菜与黄豆”怎能嚼出“胡桃”所含的神蕴呢。唯有樱战，才真正达成了从心跳+前线的“形”质变为浪漫樱花的“神”的天然造化，让你我内心畅想出那梦中的“太正浪漫”，从而使玩家代入大神一郎这一角色，晃若寂静中聆听她的声音：

“君は大神さんですか”

“はい、君は……”

“吃脑补脑？”

——《星际火狐大冒险》

“吃啥补啥”是根植于中国人心理中的传统观念。记得那年高考，家里也为我准备了大量补脑食品，委实难吃，倒是有一道“双耳炖猪脑”还能吊起我的胃口。好像当时是将黑白木耳与猪脑放入锅中，用文火炖之，待其烂熟再倒入鸡精、食盐、料酒、胡椒粉煮后食用。补脑？其实我一直不信这一套，“吃啥补啥”不过是几千年农业文明遗留的心理妄想而已，作家阿诚曾有一段机智的话：“吃猪脑补人脑，这个补如果是补智慧，真让人犹豫……”

放眼到游戏领域，最近推出的《星际火狐大冒险》可真是吃足了别人的“脑子”呢。星际火狐的前作是纯3D射击游戏，当年此款仅8M容量的作品由于使用了FX芯片竟让SFC也玩起了3D多边形，令人拍案叫绝，到了N64上的《星际火狐64》也是表现不俗。如今千呼万唤，总算是等到了NGC版的“火狐”，虽然换成了ACT类型，可凭着NGC出色的硬件机能，“好看”就两个字，FOX的纤细毛发历历在目，光源处理也无可挑剔。可实际游戏后才发现，制作方RARE公司简直就像是吃了星球大战+撒尔达传说的“脑子”，抄袭的痕迹过于明显，剧中那位狡猾的商人与雪橇追逐场面模仿星战电影也许不算过分，可连解迷都让玩过撒尔达的朋友有过多似曾相识的感觉就说不过去了吧。更加无法忍受的是此游戏难度过低，初次游戏大约30个小时就可以搞定，原先传说中需要120个小时才能完美爆机的愿望顿时化为泡影，加上单一的作战动作，3D观点转换不便等等缺陷，唉，真不知如此“吃脑补脑”到底补了什么！

话说回来不止“火狐”的智慧含量下降了，自从SONY将PS游戏主要购买群定位在非玩家身上后，许多游戏就开始“越来越不用脑子”了，没想到过去一向对游戏品质把关严格的任天堂也渐渐沾染了这样的“恶习”。这种迎合大众的作风本无可厚非，让更多的朋友加入到游戏的队伍中来当然是件好事，只不过，个人是很难找回当年玩《撒尔达-面具》时在限定时间内完成任务的探索乐趣了，想起过去被某些难题卡住时就发火摔游戏机反而有些爽快呢……（请勿模仿，因为我也不会真的摔心爱的机子呀，呵）

追迹者的咖啡哲学

——《生化危机》

午后的 CAPCOM 咖啡馆沉浸于阳光的漫射下，收音机正播放着披头士的《挪威的森林》，却不时有顾客进出的脚步声毫无章法地扰乱如此天籁之音。吉尔好不心烦地拨弄着手中的匙子，在咖啡杯中不停地搅拌。

"对不起，我来晚了，你知道我的身体最受不得阳光的。"男人一面将阳伞靠到墙边一面摘下墨镜说道。

"没关系，也怪我忘了你本来是僵尸，应该选在晚上请你喝咖啡的，Chaser 先生。"

"不，没想到你会主动约我……对了，三上真司导演还好吧。"追迹者 Chaser 与吉尔相对而坐，举手向服务生点了杯 Cappuccino。

"他呀，精神着呢，听说 16 号深夜还在电台上痛骂 PS2 来着，倒是你，拍戏时挨了我这么多枪身体没大碍吧，其实，当时人家也是因为你长得太恐怖又追得太紧才下了恨手呢。"

"千万不要这么说，一切为了工作需要，说实话，上高中时我连 1500 米都没及格过，惭愧，后来经过 G 病毒的改造，才勉强混了这么个反派角色，而且，僵尸是不会感到疼痛的，枪打在我身上甚至如同这咖啡的滋味一般。"

"这话怎么说？"

"那就是僵尸特有的咖啡哲学了，你看，第一次亲密接触时你的手枪子弹威力不大，像是柔和细腻的蓝山咖啡…轻香扑人、香醇精致…

第二次再会你找了把散弹枪，如漫天流星泻向我身躯的每一部分，像是混入了酒与奶油的爱尔兰咖啡，有点浓厚…稍稍让我感到地狱之门正在慢慢临近…

在那之后，你又找到了硫酸弹，黄色的液体浸透了我的衣裳，像是风味独特的摩卡咖啡…酸味较强…

后来你的道具中又添了火焰弹，将我燃成冬天里的一把火焰，像是重度烘焙的炭烧咖啡…焦、苦，却不带酸…

终于有一回，火箭筒也握在你那纤纤素手中，我似乎等待着现在手中这杯 Cappuccino 咖啡的降临，渴望那既甘醇甜美又浓郁强烈的感受，啊，表面上浮上新鲜牛奶，并撒上迷人的肉桂粉…多美的火箭弹…"

"我说痞子 Chaser，你不是在抄袭蔡智恒的小说吧……"

"也不尽然，只是最近观众都说我们这些生化僵尸不再吓人了，所以，只好转行当网络写手了，至少还有点原创性吧……唉，吉尔，你说说我们这么酷的造型怎么就吓不倒观众了呢？"追迹者啜了口咖啡若有所思地说。

"是吧，记得我们拍的生化一代时倒还算一部出人意料的恐怖片，不少观众都曾被骤然破窗而入的狗狗吓一跳呢，可相同技法的恐怖片拍多了，自然就毫无恐怖感可言，最近不少观众都在抱怨说我们的生化越来越走向动作类电影的套路，已经丧失恐怖感觉的你们也只有专门给相对低龄化的任天堂公司拍续集了，吓吓小孩子总还过得去吧……"

"吉尔小姐，这就是你的不对了，不要忘了，生化系列是有严格分级的，小孩子不可能看到吧。"

"算了，是我错了，也为了你追了我这么久，今天我埋单吧。"

追迹者赶紧又要了一杯高价的玛莎克兰咖啡……

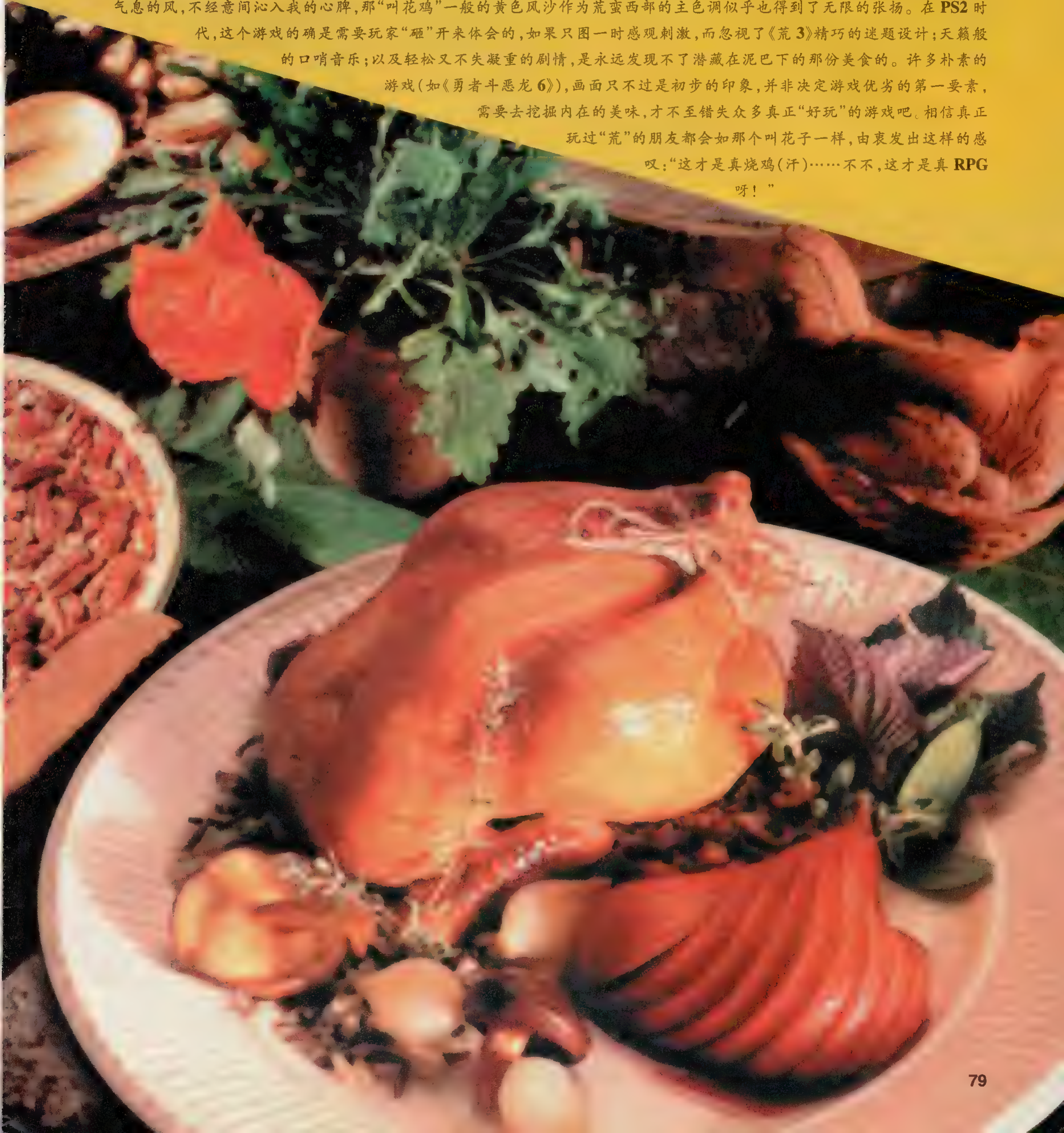
（PS：虽然这只是本人的一时 YY 搞恶，但本意也是希望"生化危机"一路走好。某某主机独占的噱头只能丧失玩家的信任，还是好好在恐怖与解密上创新一番，莫让敬业的僵尸们白白当了主角的活靶子啊。不然，你是吓不到我们地——）

常熟叫花鸡

——《WILD ARMS Advanced 3rd》

关于叫花鸡的起源有一个比较统一的传说，古时候常熟有个叫花子讨了一只鸡，怕被其他叫花子"共产"，于是用荷叶包了，再涂上泥当成伪装，胡乱塞入火堆里烧烤，等他砸掉泥巴食用时却惊喜地发现，烧鸡不仅通体金黄，而且味道异常香酥可口，略带泥土芬芳，成了鸡中极品，于是便成就了一道名菜。

论画面素质，《荒野兵器 3》决称不上优秀，其战斗画面甚至还不如 PS 上的许多 RPG 大作。可就是那样一股夹带着美国西部泥土气息的风，不经意间沁入我的心脾，那"叫花鸡"一般的黄色风沙作为荒蛮西部的主色调似乎也得到了无限的张扬。在 PS2 时代，这个游戏的确是需要玩家"砸"开来体会的，如果只图一时感观刺激，而忽视了《荒 3》精巧的迷题设计；天籁般的口哨音乐；以及轻松又不失凝重的剧情，是永远发现不了潜藏在泥巴下的那份美食的。许多朴素的游戏（如《勇者斗恶龙 6》），画面只不过是初步的印象，并非决定游戏优劣的第一要素，需要去挖掘内在的美味，才不至错失众多真正"好玩"的游戏吧。相信真正玩过"荒"的朋友都会如那个叫花子一样，由衷发出这样的感叹："这才是真烧鸡（汗）……不不，这才是真 RPG 呀！"



日本寿司 ——《口袋妖怪》

"各位观众，这里是全日本料理大赛的现场直播，刚刚下场的将太选手取得了 **9.8** 的高分，下面出场的是百年老店任天堂的代表(音乐响起)——田尻智先生！"

"田尻先生开始表演了，只见他的右手轻轻抓起事先用醋泡制过的米饭，单手一捏，一个饭团竟然成型了，他再用大姆指在饭团偏上方压出一个小洞，一面用左手轻挤周边，使饭团不至散落，然后他神秘地从口袋中取出一枚黄色的物体，将其放入饭中，是什么呢？是雪鳗鱼吗？是咸梅干吗？到底是什么呢？还没等评委们看清，田尻先生已用紫菜卷起饭团，一个任天堂寿司完成了！"

"**9.9** 分！任天堂胜出了！那个，请问田尻先生，那个黄色的东东到底是什么呢？秘密武器吗？"

"其实不算什么了，只不过是花了我六年时间研制的，名叫比卡丘的作料而已。"

"太了不起了！六年磨一剑啊，请问今后你们有什么打算呢。"

"今后吗？当然是向全世界推广了，我们还制作了红、绿、金、银……等等颜色的寿司呢，各位小朋友们注意了，里面的配料可是会各有不同的哟，要想吃全我们的寿司请赶快拔打我们的定购电话 **X•#¥***……(广告)。"

"那，这到底叫什么寿司呢？"

"这——就是我店的——招牌作品——口袋寿司了！！！哈哈！大家来收集寿司吧！看吧，凭我的天才，任天堂店长的宝座早晚是我的了！哈……"

"对不起，由于田尻先生过度激动，现在插播 **PS** 广告。"

以上就是 **GB** 上经典游戏《口袋妖怪》系列的出场，纯属虚构，不可能雷同，借此只想表达口袋的一个主题，那就是"收集的乐趣"。

上面的胡思乱想让大家见笑了，可事物间总是有其"普遍规律"可寻的，游戏与饮食的确有异曲同工之妙呢。记起小时候玩雅利达时，游戏店隔壁正好有一家小吃铺，那时候可以说是天天闻着小吃的气息渐渐成长为一名游戏 FAN 的。后来购入了 FC，整日热衷于《霸王の大陆》不能自拔，可恶的 AI 却经常在饭前时间进攻我的城池，美食当前，又不能随时存盘，只能开着 FC，跑下楼去囫囵吞下饭菜，匆匆洗了碗筷回来抗敌。于是在意识深层，吃饭与游戏又成了矛与盾的存在，这种感受久久挥之不去。再往后参军报国，除了回家探亲，多年未曾碰过游戏手柄，却也引发了一种饥饿感，这是渴望游戏的饥饿？或许游戏正是所谓的"精神食粮"吧。

孟子说："饮食男女，人之大欲存焉"。作为后世子孙的我十分惶恐地插上一言："游戏男女，玩家之大欲存焉。"其实食物与美食并非完全相同的概念，如何诠释呢？前者只是为了满足生存的基本需求，无所谓享受；而后者则是将吃喝升华到了艺术的高度，食文化是一种追求，是对于生活的认真态度。游戏也能成为艺术吗？当然能，前提是我们不仅是去玩游戏，同时也要保持一种"认真"的态度。遗憾的是如今游戏在中国大陆越来越沦为一种"快餐"，究其原因当然是我们又爱又恨的 D 版。由于 D 版的极度廉价，不少朋友可以将每月的游戏尽收"胃"中，却往往有积压成堆的游戏只是看一眼 CG 便丢到一边，如此造成的消化不良最终伤害的只能是玩家自身。回想起当年的 FC 时代，为了用少得可怜的零花钱购入光荣原版的《大航海时代》(实话实说，当时那个 D 版的游戏卡存档有问题，只好买原版)，我曾发下豪言壮语："宁可三餐不食，不可一日无游戏也"！等拿到精美的原版卡带，打开详尽的日文说明书(当时看不懂！)，抚摸彩色的航海地图(我有恋物癖？)，心中可是第一次体会了什么叫做"小资情结"。于是一口气投入游戏，花了一个月时间且没有使用任何攻略将此游戏彻头彻尾玩了几遍，至今那全情投入的成就感、幸福感记忆犹新。人，往往在饥饿时才明白食物的甘美，穷则思味，过度的铺张只能是饮食的堕落，游戏是否也是如此呢？

无论如何，我只希望做一个纯粹的游戏食客，游戏富含的文化已深入我的骨髓。我不是厨师，却能用我的味觉、我的嗅觉、我的视觉去遍尝美食；我不是游戏创造者，却凭我的热情，去感受游戏散发的酸、甜、苦、辣，那些，都是一种美吧。

朋友，无论你偏爱哪种口味，若有朝一日偶遇时，也许我会冲你笑着问候一句："吃了么？我的玩友。"

心跳回忆

生化危机

（接上期）

六

9月30日，凌晨1时33分，浣熊市下水道处理场通道前。

G之幼虫的尸体在昏暗的光线中显得格外可怖，粘稠的黄水从那堆腐烂的肉块下缓缓流出，散[illegible]
[illegible]着。

[illegible]
[illegible]了通道内。

自从十几分钟前与名为艾达·王的女子分离之后，利昂便在苦苦搜索着她的踪影。他一直恐惧[illegible]
[illegible]的女子后，他那颗高悬的心才总算是落了下来。

[illegible]

"……好了，艾达。"利昂叹了口气，语气缓和了下来，[illegible]
我更需要你的配合。我希望你能明白这一点，好吗，艾达？"

[illegible]
的搜索。

[illegible]
蜘蛛四处爬动时所发出的"嗒嗒"声更是让两人随时保持着十二分的警惕。

[illegible]
面前这位看似文弱的女子枪法竟是出奇的准确，行动也极为敏捷，这确实让利昂颇为吃惊。而在两[illegible]

[illegible]
走去时，那种异样的感觉又一次涌入了他的脑海中。

"我究竟是怎么回事？"利昂气恼的问着自己。他不自觉的瞟了一眼身旁的艾达，又马上将脸转了过来。"难道，我对她——"

[illegible]
角时，看到的却是对面黑洞洞的枪口。

[illegible]

[illegible]
了片刻后，咬咬牙转身向女子消失的方向追去。

生化危机

“[illegible]而已，[illegible]……[illegible]无论在什么情况下，完成任务才是最重要的！对，我根本就不需要自责！可是……”

艾达叹了口气，停止了无用的自我辩解工作，因为她发现自己思索得越深，越是会陷入内疚中。会出现这种想法，是她无论如何也料不到的，她一直以为感情这种东西在经过严格训练后已从脑中完全抹去，可如今的情形却着实在使她的心动摇。

她推开面前的那扇门走了进去，可就在脚踏过房门的那一瞬间，随着“砰”的一声枪响，艾达手中的枪应声掉落到地板上。

机械桥的另一头，刚才的金发女子正持枪向她逼近。

“不要动。”女子说道，冰冷的声音中隐约透着一丝恨意，“[illegible]。”

“艾达，艾达·王。”看着瞄准自己的枪口，艾达平静的回答道。

“艾达……我好像听过这个名字……”女子沉吟着，从脑中搜索着模糊的记忆，“对了……为了[illegible]……[illegible]这个[illegible]，你是他的女友吗？”

“为什么你会知道这些……你究竟是什么人？”

“艾妮蒂·巴肯，如果我说自己是创造G病毒的威廉的妻子[illegible]！”[illegible]说道，“约翰已经变成丧尸而死。不过你不需要伤心，因为你很快便会和他见面了。对G病毒有野心的人，全部都要死！”

艾妮蒂越说越激动，全身由于愤怒而微微颤抖着，“[illegible]，如果不是他们阻挠的话，威廉明明就已经成功了！可现在……现在他却变成了那种样子！”

突然袭来的特种兵，[illegible]G病毒试剂的[illegible]……[illegible]变为非人类的怒吼与特种兵的惨叫声……

那一切就像电影回放般又闪现在艾妮蒂的脑海，而艾达也从她的话里了解到了几天前在研究所发生过的事情。可以看出，同时失去丈夫与温馨家庭的女子已失去了原有的冷静，在其头脑中所剩的，只是刻骨的仇恨。

艾达猛的冲上前去想将艾妮蒂的枪夺下来，两人纠缠在一起。搏斗中，艾妮蒂失足从桥上掉了下去，惨叫声后响起的是水花溅起的声音。

艾达向桥下看了一眼，艾妮蒂已不知被水流冲到了什么地方。她摇了摇头，弯腰捡起自己的手枪。

虽然对于自己而言，约翰是一颗棋子而已。但当听到他的死讯后，艾达的心底还是感受到了一丝凄凉。因为，那个人对女子的爱是真切的。

艾达忍不住从口袋中拿出两人的那张合影，照片上男子的笑容是如此灿烂。她叹了口气，收起照片，走下了通往废弃物处理场的楼梯。

从一进入这里艾达便感觉到了气氛的异常，这里听不到丧尸的嘶叫，看不见满是子弹的斑斑血迹，就连充斥着整个下水道的尸臭味也淡了许多。[illegible]让人根本就无法看清水面下的情景。整个处理场内一片寂静——令人压抑的静……

忽然，艾达感到水面微微动了一下。她下意识的握紧了枪，慢慢走近水池。就在此时，一条足有[illegible]长的大型大鳄鱼突然从池中探出头来！张开的血盆大口中，密布的尖利牙齿在微弱的灯光下显得无比狰狞。

虽然艾达一边急忙后退一边开枪，但对全身布满角质鳞片的敌人来说[illegible]，片刻间，艾达已被逼退到墙角，望着步步逼近的鳄鱼，死亡的阴影将她紧紧包围。

[illegible]，[illegible]鳄鱼不[illegible]，转身向另一侧爬去。

[illegible]的艾达抬头看去，站在门口[illegible]的，是不久前[illegible]的青年警官。

“来呀！！”利昂挑衅似的又向鳄鱼开了一枪后转身跑出门外，同时也将鳄鱼引了出去。

外面通道内的枪声及鳄鱼[illegible]的声响不住传入艾达的耳中，[illegible]站在原地一动不动，几乎不敢相信眼前发生的一切。

“……为什么他要救我？我刚才明明那样对待他，可他……为什么？”

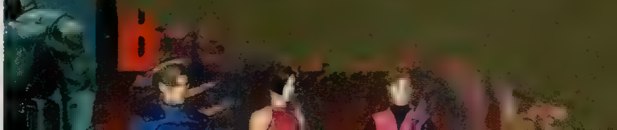
突然，震耳欲聋的爆炸声以及重物轰然倒地的声音从外面响起，之后，便是死一般的寂静。

“利昂！”猛然清醒的艾达刚想冲出门去，一脸疲惫的年轻警官已慢慢的走了进来。这时艾达才注意到，他左肩处的警服已被鲜血染红。

利昂注意到了女子的视线，他看了看左肩，[illegible]说道：“没关系，小伤而已。”

“不要说了……”艾达示意利昂坐在水池旁，从腰间拿出[illegible]的为他包扎起来。

“我欠你一个人情，利昂……”包扎完后，艾达低声说道。



“不用介意，”利昂[illegible]的说道。

“还有，我刚刚知道……约翰已经死了……”

“什么？”

“没什么。”艾达摇摇头站起身来，“这里很危险，乘不远处的工程车就可以到达地下研究所，我们走吧。”

望着前方青年警官的背影，艾达清楚的知道，自己心中那种久违的情感又开始了萌动。但同时，另一种巨大的压力却在无情的命令她将这种感情彻底抹去。

爱……对于一个间谍来说，那是永远都不允许萌生的东西……

八

在浣熊市中心地下隐匿着一间极具规模的研究所，那是在三年前威廉发现G病毒之后，安布雷拉专门为其设立用来对病毒进行研究之地。市民们当然不会知道这些。甚至当整个城镇都被病毒感染时，他们仍不知道，这里……就是一切灾难的[illegible]——

而克蕾尔他们，现在正身处此地。

“雪莉，千万不要出事啊！”

克蕾尔一边不住祈祷着，一边加速向动力室跑去。在她身后的监视器屏幕上，显示出的是雪莉正被Tyrant步步紧逼的景象。

距离她与“G”——也就是威廉的初次交锋已经过去了好几个小时。下水道内与受伤的利昂的再度碰面；列车月台上同G第二形态的对峙；而且，通过与大难未死的艾妮蒂的相遇，克蕾尔也知道了在威廉身上发生的一切，并终于明白了Tyrant之所以对雪莉紧追不舍的原因：安布雷拉一直虎视眈眈的G病毒就藏在女孩胸前的金色项坠内。

“谢谢你，克蕾尔……”一小时前，当她亲手把自己的红色外套为雪莉穿上时，女孩静静的看着她的眼睛说道，“一直以来，我都感到很孤独。爸爸和妈妈因为工作的缘故，很少有时间陪我，不过现在有了克蕾尔，我已经不再寂寞了……”

这句话深深印在了克蕾尔的心底。

“雪莉！”动力室的金属门蓦的向两旁分开，巨大的动力炉前，Tyrant步步逼近墙角处小女孩的情形跃入克蕾尔眼中。

“救我，克蕾尔！”看到少女赶来后，雪莉大声喊道，[illegible]避开Tyrant的[illegible]攻击，身后的动力炉控制装置却因受到那一记重击而严重受损。

“把项坠给我，它的目的是这个！”克蕾尔急切的向另一侧的雪莉喊道。果然，当她接过女孩用力抛过来的项坠后，Tyrant的攻击目标也转向了她。

“喂，你很想要这个东西吗？”克蕾尔轻轻摇晃着手中的项坠，用挑衅的语气对逼近自己的怪物说道，“那么——就去那儿拿吧！”她用力将项坠抛向桥下的熔铁炉，而愚蠢的Tyrant竟也紧跟着跳了下去。

“白痴！”克蕾尔望着怪物没入熔铁炉后，厌恶的说道。

但此时，另一个危机又接踵而至。动力炉由于Tyrant刚才的一击而开始失控，噼噼啪啪的漏电声不绝于耳，剧烈的震荡下，整个研究所内开始响起了警报声。

“自爆装置已经启动，重复，自爆装置已经启动。无法再变更停止程序，请研究员从地下最底层月台以紧急车辆逃走。”

研究所处在爆炸的边缘，而留给她们逃离的时间也只剩下了几分钟。在前往列车必经的钢桥上，克蕾尔和雪莉[illegible]了不知何故而濒死的艾妮蒂。

“逃吧，雪莉。我虽然不是一个好母亲，可是……我爱你……”

轻轻抚摸着女儿的脸庞，挣扎着说完这句话后，艾妮蒂咽下了最后一口气。[illegible]自己面前，而自己的父亲已经变成了怪物。克蕾尔怎么也不忍心将这个悲惨的事实告诉雪莉。

“走吧，雪莉。”她狠了狠心，强拉着抽泣的女孩向月台的方向跑去。

九

刺耳的警报声一次又一次回荡在利昂的耳畔，可他仿佛全然没有听到[illegible]望着桥下。但他目光所及之处，却尽是巨大植物散发出的淡黄色毒雾。

几分钟后，他缓缓的向后退了两步，不禁又将目光移向自己的脚下。

在那里，静静的躺着一支没有装上子弹的手枪。

那是艾达·王留给他的唯一纪念品……

让我们将时光倒溯至两小时前正降往研究所的工程车上……

[illegible]中，窗外快速闪现的灯光将利昂和艾达的脸部照得忽明忽暗。各怀心事的两人自从上车之后便陷入了一种极为尴尬的气氛中。利昂曾几次想鼓起勇气首先开口说话，但每次都只能在叹气后选择放弃。

突然，车外传来的一声巨响打破了空间内的沉寂。利昂和艾达不约而同的站起身来，[illegible]。就在此时，一支巨爪忽然穿破车皮，猛的向艾达袭击过来，女子躲闪不及，当即被击中倒在地。

“艾达!!”利昂惊呼着，他连开两枪将巨爪逼出车厢，冲上前去查看艾达的伤势。[illegible]。此时，日

爪又连续数次伸进车厢，外面更是不断传来愤怒的咆哮声。

待在车内只会是死路一条，在明确了这一点后，利昂咬了咬牙，将艾达平放在一个不易被攻击到的位置后，转身冲出了车厢。

正当他在不断下降的升降台上四处寻找巨爪来源之时，一支铁棒突然从天而降砸落在其身旁。他急忙后退了一步，抬头看去。站立在车顶的是一只从未见过的巨大怪物，而它左臂硕大的爪子与刚才攻击艾达的那支一模一样。

忽然，怪物全身剧烈的颤抖起来，其头部慢慢萎缩成胸部的一部分，自颈部生出的一堆肉块则取代了原先的头颅。而在其右肩上，竟然长出了一支硕大的眼睛，那红色的眼珠不停的转动着，简直叫人毛骨悚然。

这就是威廉——不，应该说是"G"的第二形态。

被眼前发生的这一切惊呆的利昂急忙向怪物开枪射击，但却全然无效。怪物从车顶跳下，不慌不忙的走向利昂，那眼神就如同狮子面对被自己堵在墙角的兔子一样。

在竭尽全力躲避过它的两次攻击后，利昂利用升降台狭窄的空间与其打起了游击战。终于，在用数颗榴弹对怪物腹部的同一位置进行攻击后，它怪叫一声逃离了这里。

利昂没有耽搁时间，急忙赶回车厢，艾达依然躺在那里昏迷不醒，鲜血一滴滴的滴落在地板上。

"不要死啊，艾达！回答我，艾达！！"

他心急如焚的呼唤着，但女子的眼睛却没有丝毫要睁开的迹象。此时，抵达研究所的工程车渐渐停了下来。利昂小心的抄起女子的腿弯，抱着她走进了最近的休息室内。

在让艾达轻轻的躺到房内的床上后，利昂一动不动的守在她的身旁，心中拼命的祈祷着。终于，女子渐渐恢复了神智。

"唔……"艾达发出了痛苦的呻吟，放在腰际伤口旁的右臂已被鲜血染红。

"放心吧，不会有事的。"利昂轻声安慰道，"我们现在已经是在地下研究所里，我这就出去寻找医疗用品。"

"……我会成为你的累赘的，你一个人逃走吧。"沉默了片刻后，艾达低声说道。

利昂用力摇了摇头，"我说过要保护你的，这是我对你的承诺。"

女子将头扭向另一侧的墙壁，声音变得越来越微弱，"我不希望你死……虽然我们在一起的时间只是很短，但我是不会忘记的。我知道我是没有[illegible]去喜欢别人的，不过你……"

又是一阵沉默，半晌后利昂才将心头纷乱的波动恢复正常，他站起身来，坚定的说道："我们会活着离开这里的，你在这里等我吧。"

看着艾达又一次陷入沉睡后，利昂轻轻的抚摸了一下女子的头发，走出了门去。

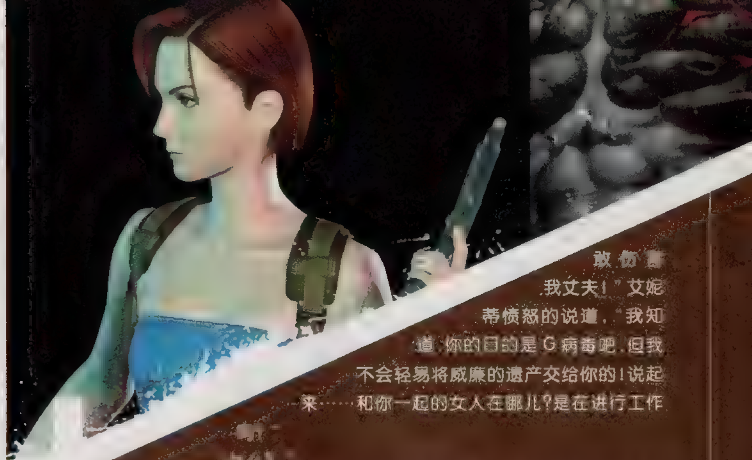
虽然只是为威廉专设的研究所，但要走遍这里仍要花费一段时间。而不时突然从天花板上跳下的舔食者，更是一次次的考验着利昂的心脏承受能力。整个研究所外壁已被一株超巨大的植物占据，淡黄色的植物毒雾弥漫在研究所下端。

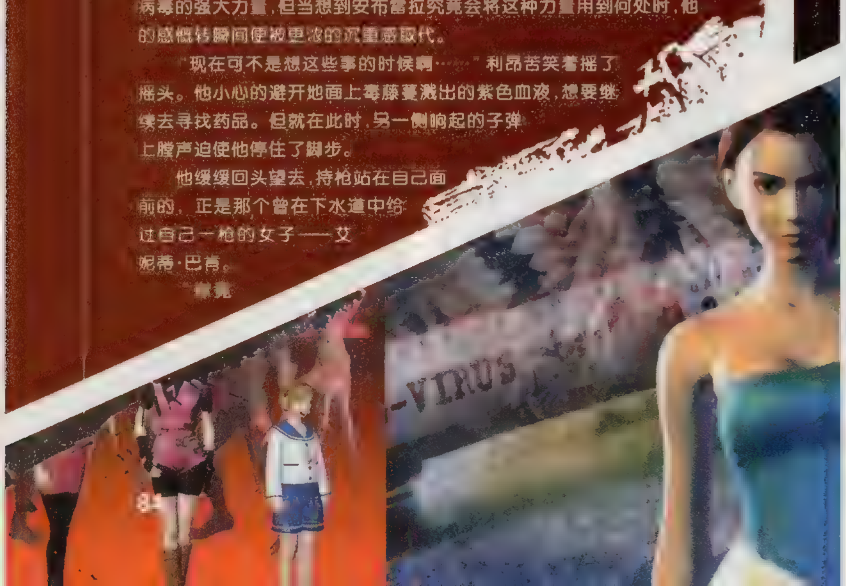
当第一次看到那种被称为"毒藤蔓"的植物生命时，利昂不禁惊叹于T病毒的强大力量，但当想到安布雷拉究竟会将这种力量用到何处时，他的感慨转瞬间便被更冷的沉重感取代。

"现在可不是想这些事的时候啊……"利昂苦笑着摇了摇头。他小心的避开地面上毒藤蔓溅出的紫色血液，想要继续去寻找药品。但就在此时，另一侧响起的子弹上膛声迫使他停住了脚步。

他缓缓回头望去，持枪站在自己面前的，正是那个曾在下水道中给过自己一枪的女子——艾妮蒂·巴肯。

"毕竟[illegible]





敢伤害我丈夫！"艾妮蒂愤怒的说道，"我知道，你的目的是G病毒吧，但我不会轻易将威廉的遗产交给你的！说起来……和你一起的女人在哪儿？是在进行工作[illegible]什么！"

"你不知道？"艾妮蒂一愣，突然狂笑起来，"你太天真了！那个女人是某个组织为夺取G病毒而派来的间谍啊！她之所以故意接近研究员约翰，也是为了从他身上盗取安布雷拉的情报！"

"不可能！"利昂难以置信的大声吼道，"不会有这种事的，她不是这种女人！"

"你不信也没关系。"艾妮蒂冷冷说道，"反正……你马上就要死了！"

就在女子将扣下扳机时，地面突然剧烈震动起来，毫无心理准备的她打了个趔趄，几乎摔倒在地。

"发生什么事了？"她惊慌的向四处张望着，颤声问道。忽然，因受到剧震而从天花板上掉落的铁杆猛的砸在她的头部。身受重创的艾妮蒂当即倒地昏死过去。也就在此时，爆炸前的警报声传入了利昂的耳中。

他当然不会知道几分钟前在动力室里所发生的一切。

利昂刚想转身离去，但从昏迷不醒的艾妮蒂身下滚出的东西吸引了他的注意力。

那是一个小小的玻璃试管，在其内，紫色粘稠状的液体正慢慢摇晃着。

造成浣熊市这一切灾难的起源——G病毒……

利昂犹豫了一下，拾起试管向休息室的方向跑去，而艾妮蒂的话语此刻又一次回荡在他的脑中。

"不可能！"利昂大声对自己喊道，但心中的疑惑却变得越来越大。如果艾达只是一个普通女子的话，她为何会掌握如此出色的战斗技巧？为何能在这危机四伏的城市内活到现在？又为何知道前往这里的方法？

"不管怎样，先和她逃离这里再慢慢问她吧。"利昂已经不敢再想下去了，只能用这句话让心头的波澜暂时平息下来。但当他推开休息室的房门后，却发现艾达已失踪了，刚才她躺着的床上只留下了斑斑血迹。

"艾达！！"利昂疯了似的奔出门去，大声呼喊着女子的名字，一点儿也不在乎是否会招来怪物的攻击。他拼命的在研究所四处寻找着，扩音器的女声依然不断回荡着，但对艾达安危的担心早已让他无暇顾及这一切。

当他跑到研究所中枢的机械桥上时，一个熟悉的声音突然在其身后响起。

"利昂。"

"艾达！"[illegible]时，心却在瞬间沉入了黑暗的谷底。

在离自己只有几步远的地方，艾达站在桥上静静面对着利昂，瞄准青年警官的枪口放射出冰冷的光芒。

"我等你很久了，利昂……把你手中的G病毒交给我。"女子尽量以平静的语气说道，但手枪的微微颤动明显暴露了她纷乱的思绪。可此时利昂却根本没有注意到这微小的细节，面前这残酷现实所带给他的巨大冲击几乎使他万念俱灰。

"原来……那是真的。"他喃喃的说道。

"所以我早说过要你逃走的，但你……"艾达的声音忽然激动了起来，[illegible]了，交给我吧……否则我开枪了！"

利昂抬起头长叹了一口气，异常平静的凝视着女子的眼睛。"你尽管开枪吧，艾达。"

又是一阵沉默。艾达抬起的手臂颤抖的更加剧烈。她死死咬住自己的嘴唇，几乎将下唇咬出血来。十几秒钟后，女子黯然的垂下了枪，因为她终于明白，产生那种感情的自己已永远不可能伤害名叫利昂·肯尼迪的男子了。

是的，那种感情……叫做爱……

可就在此时，一声锐利的枪响打破了沉寂。利昂惊愕的看着中弹的艾达全身剧烈一震，慢慢的向着桥下跌去。在千钧一发之即，猛然清醒过来的他冲上前去，冒着生命危险趴在桥上抓住了艾达的左臂。女子就这样悬在半空，脚下便是落差高达数百米的深渊。

“G……G 病毒……”

在桥的另一侧，艾妮蒂垂下了手中的枪。断断续续的说完这句话后，她踉踉跄跄的向后退了两步，倒在地上一动不动了。

“利昂，我已经不行了……你放手吧。”艾达看着利昂，用微弱的声音说道。

“别说了，我现在就把你拉上来！”利昂大声喊道，“我答应过要和你一起离开这里的！要走就一起走！！”

突然，利昂感到左肩的伤口处传来一阵撕心裂肺的剧痛，那痛感几乎让其昏厥过去。他能感觉到，左臂的力量正一点点的在消失。如果这样继续下去的话，自己极有可能也会一同坠入深渊。但即使如此，他依然死死握紧艾达的手不放。

注意到利昂的异常情况后，艾达昂起头静静注视着青年，脸上渐渐浮现出一丝淡淡的笑容。

“如果……能够真的能和你一起逃走的话就好了，不管是去哪里……再见了，利昂……”

女子慢慢松开了自己的手。

在利昂惊愕的视线中，那个暗红色的身影自空中缓缓坠落，直至完全消失在弥漫在机械桥下层的淡黄色毒雾中。

“艾达——！！！”

利昂跪在地上绝望的仰天长啸。此时的他再也控制不住自己的感情，双手抱头，失声痛哭着。

这是男子长大后的第一次哭泣……

很不可思议的是，他对艾妮蒂并没有恨意，因为他清楚，那个女人也是这场悲剧中的牺牲品。所以，他只得将满腔怒火都发泄到那造成这一切的东西上。

利昂猛的站起身，从怀中掏出 G 病毒试管。紫色的液体在透明的容器中轻轻摇荡。

黑人警官的变异；遍布在整个城市内的丧尸；吐出如刀般锋利舌头的舔食者；下水道通道前到处爬行的虫子……片片断断的回忆慕地聚拢起来，凑成了一幅幅画面，电影一般从他脑海里快速闪过。但最后停留下来的，是心爱女子那最后的笑颜……

“……就是因为有这种东西！！”利昂咬牙切齿的说道。他昂起头，用力将这令各方势力垂涎三尺的东西向桥下扔去。

但是，一切都已经无法挽回了……

+

“离爆炸还有五分钟……”

倒计时 4 分 57 秒。

克蕾尔一枪将那只逼近雪莉的丧尸上半身轰碎，急忙拉起女孩的手跑向不远处的列车。

4 分 31 秒。

在开启了面前的闸门后，利昂进入了通往月台的最后一个房间。而 G 之怪物的第三形态，正趴在房间内右侧的大型培养槽上，冷冷的凝视着他。

3 分 52 秒。

因为列车的电源并未开通，克蕾尔只得先让雪莉上车，而自己迅速赶到后方的货物装卸区开动了发电装置。但此时，身后传来的那个充满邪恶的吼声几乎让她感到全身血液在瞬间冻结。

她迅速转身，同时举起了手中的榴弹枪。站在离女孩不远之处张开双臂大声怒吼的，是她以为已掉入熔铁炉而死的 Tyrant，而怪物的[illegible]。

[illegible] Tyrant [illegible]

[illegible]

之前那被安布雷拉因使它自己的[illegible]力[illegible]（[illegible]衣）束缚着的怪物，而是真正的 Tyrant

3 分 40 秒。

利昂一下[illegible]大口大口的喘着粗气。如同一只巨大[illegible]

在它全身上下[illegible]

此时的利昂完全清楚，[illegible]要想击倒它几乎可以说是[illegible]断提醒他时间的紧迫。

他将视线从怪物身上转向了[illegible]

2 分 16 秒。

看着又一次爬起的 Tyrant，克蕾尔不得不再度强打精神投入战斗。[illegible]给怪物造成多大的损伤，它体内的细胞总能在数秒钟内便将伤口完全愈合。面对这样一个几乎可以说是不死的敌人，虽然只战斗了不到两分钟，克蕾尔已经快筋疲力尽了。

“如果……能有一下就可以将它完全打倒的武器就好了……”

突然，一支火箭筒从上空扔落到离她不远的地方。克蕾尔扭头望去。虽然只是一闪而过，但她确实在上方的铁台处看到了一个女子的身影。

1 分 59 秒。

利昂用力将手枪扔到远离自己的一侧，被声音惊动的 G—3 猛的冲向那里。利昂没有放过这千载难逢的机会，全速跑到安全门旁按下了开门键。

同一时刻，货物装卸区。

Tyrant 以惊人的速度跳到一旁，避开了冲向自己的炮弹。随着一声巨响，一堵厚墙在火箭炮的攻击下轰然倒塌。

“只有最后一发了……”克蕾尔突然变得出奇的冷静。看着飞快冲向自己的 Tyrant，她没有作出闪躲的动作，而是将火箭筒扛在右肩，静静站在原地等待着。Tyrant 越来越近，克蕾尔甚至已可以闻到它身上的臭味，但她依然一动不动。就在怪物冲到离自己只有十几步远，那支巨爪已经抬起准备攻击时，她的食指扣下了扳机。

“GAME OVER。”克蕾尔冷冷说道。

甚至没来得及发出一声惨叫，Tyrant 整个上半身就已被轰的粉碎。这一次，就连 T 病毒的疾速新陈代谢功能也无法拯救它了。

1 分 02 秒。

克蕾尔将列车启动，发动机开始了运作。

0 分 21 秒。

在最后一刻赶到的利昂冒着生命危险跳上了疾驰的列车，在车内高兴的迎向他的，是梳着马尾辫的少女和金发的小女孩。

0 分 1 秒……

震耳欲聋的爆炸声咆哮在浣熊市的地下，整个车体剧烈的摇晃起来。三人立即卧倒以免受到伤害，克蕾尔将雪莉压在身下，用自己的身体保护着女孩。几秒钟后，振荡才渐渐平息下来。令浣熊市变为人间地狱的最初发源地永远的消失在世间。

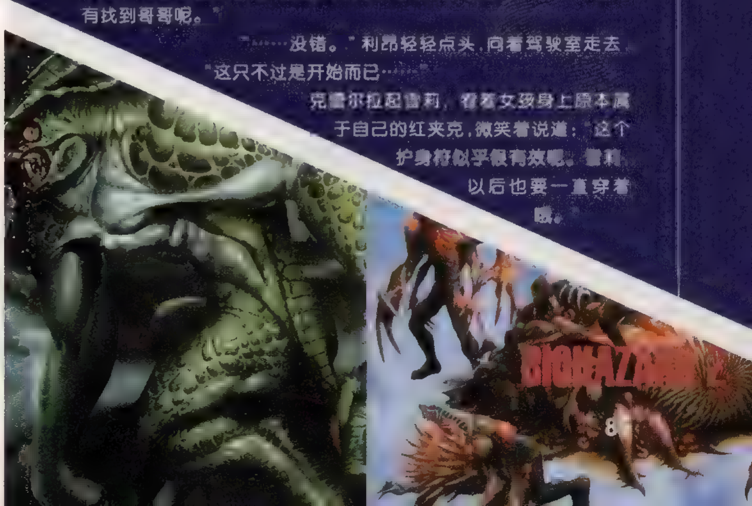
“一切都结束了……”利昂站起身来，感慨的说道。

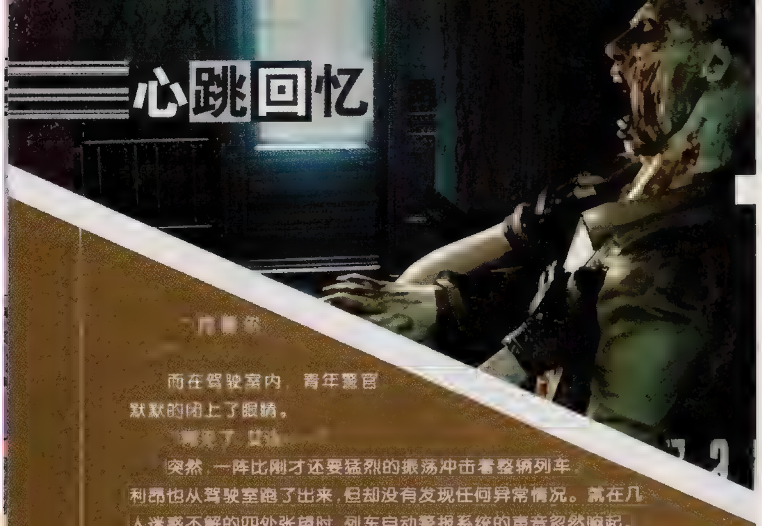
“不。”克蕾尔摇了摇头，迎着利昂诧异的目光，她继续说道，“我还没有找到哥哥呢。”

“……没错。”利昂轻轻点头，向着驾驶室走去。

“这只不过是开始而已……”

克蕾尔拉起雪莉，看着女孩身上原本属于自己的红夹克，微笑着说道：“这个护身符似乎很有效呢。雪莉，以后也要一直穿着哦。”





心跳回忆

[illegible]

而在驾驶室内，青年警官默默的闭上了眼睛。

“[illegible]艾达……”

突然，一阵比刚才还要猛烈的振荡冲击着整辆列车，利昂也从驾驶室跑了出来，但却没有发现任何异常情况。就在几人迷惑不解的四处张望时，列车自动警报系统的声音忽然响起。

“警告，由于列车上发现存在生化危机的可能性，系统将进入强行排除状态。列车的自爆装置已启动。”

那振荡再次传来，这次离得更近。

无数条巨大的触手猛的掀开门进入车厢，一团巨大的红色肉块慢慢从门口[illegible]红色眼珠。

这个足有两节车厢大小，已完全脱离人类形状的生物，就是 G（威廉）[illegible]。

面对这样的敌人，只有逃跑才是唯一的出路，但此时驾驶室门已被系统[illegible]已经从狭窄的通风口爬向了驾驶室。

“雪莉，你去哪里?!”

“只要让列车停下便可以了吧，我能做到！”

几秒钟后，随着进入驾驶室的女孩将紧急刹车键按下，尖锐的刹车声中，列车在即将冲出隧道前终于停止了行进。自车内逃出的三人拼命的向外跑去，而 G—4 已占据了整个车头，数十根触手在空中乱舞着。

就在雪莉右脚踏出隧道的那一瞬间，自爆装置的倒计时数完了最后一秒。

红色的眼珠突然胀到了最大。

“轰隆—!!!”

列车爆炸所导致的烈焰甚至冲出几百米直至隧道外，之后化作滚滚浓烟直冲高空。

威廉汉姆·巴肯，这个悲哀的男人也终于得到了最后的安息。

9 月 30 日 16 时 40 分，利昂、克雷尔、雪莉三人从浣熊市成功逃离。

十一

幽静的隧道内，刚才的两次爆炸所导致的硫磺味还久久未能散去，整个[illegible]然无法透过烟雾照射进来。

仍在燃烧着的列车残骸几乎将通往出口的路完全堵死，而在其四周七零八落散布着的，是已粉身碎骨的怪物的血肉碎块。

18 时 23 分，距离利昂等人离开这里已过去了将近两个小时。在这已属郊区之地完全听不到充斥在整个市区的嚎叫与悲鸣，有的只是在和平年代才会感受到的安详宁静。但在此时，黑暗的隧道内从炸毁的研究所那边渐渐传来了脚步声。

一分钟后，脚步声在列车前停止了。一个身穿黑衣的棕发男子站在那堆残骸旁一动不动，从墨镜后静静扫视着地上的血肉。

半晌后，男子默默的叹了口气，冷酷、嘲讽而又似乎夹杂着几分惋惜与伤感的声音在他嘴边轻轻响起。

“——[illegible]——”

阿尔伯特·威斯克摘下了墨镜，一对黄色的眼珠在暗中显得格外恐怖。

那是他舍弃人类之身的证明……

当两个月前从阿克雷研究所逃出后，威斯克立即加入了那间与安布雷拉敌对的企业，但其评价却因未获得 Tyrant 的战斗数据而一落千丈。

S.T.A.R.S.，每当想起这个词时，愤怒的火焰都会在他心头燃起。就是因为那些人，他才失去了献给新雇主的最好礼物，甚至连抛弃人类身份而想出的完美计划也化为了泡影。

“无论付出多大的代价，我都要将那些使我梦想破灭的人们赶尽杀[illegible]S.T.A.R.S.，[illegible]！”从那一天起，威斯克便在心中立下了这个誓言。

不过，此时的威斯克确信，自己已经掌握了能够恢复形象的最大砝码。

他将目光投向了脚下的肉块。

艾达，那是组织在很久以前就安插进安布雷拉的间谍。为了不招致无谓的麻烦，身为“死人”的威斯克目前只能在暗中行动，而这次接受他指令前来浣熊市夺取 G 病毒的，正是这个女子。但事情的发展，却远远出乎他的预料。

间谍这种生物，本应是抛弃了所有感情，以遵守命令为最高准则的机器才对。但是与利昂共同行动的艾达，内心似乎产生了某种异样的感情。

威斯克的的心中忽然出现了一丝不详的预感，而不久之后这个预感就变成了现实。

看着从高空急速坠落的女子，威斯克虽然不住的咒骂着，但这个女人还有必须要完成的任务，所以他还是跳在半空中接住了她的身体，挽救了艾达的生命。也许这种举动对人类来说难以想象，但对于已是“非人”的他来说却根本不算什么。

当完成这件事情后，他火速赶去桥下想要回收利昂丢弃的试管。作为 G 病毒的载体，即使它从数百米高空摔下也不可能会损伤分毫。但当他赶到那里后，地面上却空空如也。呆立在那儿，威斯克的脑海中立即浮现出一个名字。

汉克——安布雷拉特别行动队队员，无论是执行再危险的任务都能安全返回，被称为“死神”的男人……

G 病毒，最终还是落入了安布雷拉的手中。

此时，获取 G 病毒只剩下了最后一个方法，那就是现在威斯克面前的东西——G（威廉）的尸体。虽然已被炸得支离破碎，但以组织的实力从那堆肉块中分析出病毒的结构应该并非难事。

威斯克的嘴角露出了一丝笑容，完成了这件任务后，他的晋升已毋庸置疑。

“那么，现在是该完成我自己工作的时间了。”他抬起头，眼神中一瞬间充满了杀意。据可靠情报，吉尔现在仍未逃出这个城市，“就以你开始吧，吉尔……”

忽然，他耳畔的微型对讲机响了起来。威斯克皱了皱眉头，按下了通话键。一分钟后，他的脸色渐渐由不屑变的越来越难看。

说完情报后，对讲机另一头切断了通讯。威斯克犹豫了几秒钟后，咬了咬牙，不甘心的向着隧道出口走去。不久后会有一架飞机专门来回[illegible]他对付吉尔了。

同安布雷拉以及威斯克一样，美军的特别部队此时也通过某种途径获得了 G 病毒的样本。当收到任务完成的报告后，华盛顿终于下达了那个指令。

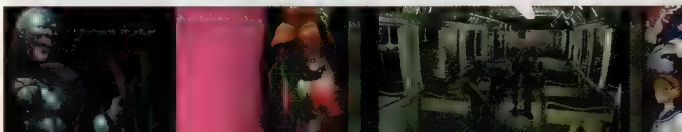
明日凌晨时分，从导弹发射基地升空的核弹将会使整个浣熊市彻底消失！

九个小时后，浣熊市就将迎来自己的最终审判……

十二

10 月 1 日凌晨 4 时 17 分，时钟塔附近的废弃物处理厂内，吉尔的最终逃亡也即将落下帷幕。

从追踪者的病毒感染中活下来几乎可以说是奇迹，所以当吉尔几小时前在时钟塔礼拜堂苏醒过来时还认为



自己仍处在梦中。能在昏迷将近两天后从鬼门关逃离，一方面是由于女子强劲的生命力，而更重要的，则是卡罗斯冒着生命危险从医院取得的病毒疫苗发挥了作用。

望着面前一脸疲惫但喜悦之情溢于言表的年轻佣兵，吉尔心中充满了感激。在休息了片刻后，两人来到了不远处所谓的废弃物处理厂——安布雷拉的又一个研究所。在那里，吉尔吃惊的遇见了原认为早已被丧尸杀死的尼古拉，而此时的他也终于说出了自己的真正身份及目的。

“没错，监视员才是我的真正工作，而 U.B.C.S 的全灭，也早在我们的预料之中。”白发男子冷冷的说道，“我的雇主想要得到的，只是 B.O.W 的实战数据而已。不过……”他将枪口对准了吉尔，“雇主似乎很讨厌你们，虽然数目不大，但亲手杀死你，我也会得到相应的报酬吧。”

但他的野心，已连同自己的生命一同消失了。突然被那条触手拉入天花板的冷气槽之内时，尼古拉发出了凄厉的惨叫。十几秒后，惨叫声没有了，取而代之的是一滴滴从冷气槽内滴下的鲜红血液。

而不久之后，吉尔从卡罗斯的口中得知了核攻击即将降临的事实。但此时从控制室内传来的通讯声，却使陷入绝望的两人再次看到了希望之光。

“……收到了么？没时间了……吉尔……你还活着吗？回答我——”

那是一个很熟悉的声音，可因为信号的干扰，吉尔也无法确信对方是否就是那个男人。

通讯突然中断，卡罗斯低声骂了一句，扭头对吉尔说道：“我去找通讯装置告知那人我们的位置。吉尔，你先去研究所外等我。”

说完这句话后，卡罗斯跑出了控制室。而就在几秒钟后，整个基地内响起了警报声。

“警告！警告！核弹攻击已经确认，D 级危机生效，所有人员请立刻从逃生通道逃生。”

控制室内的逃生通道应声打开，吉尔急忙顺梯子爬了下去，当她来到工场内时，“帕拉克鲁斯魔剑”那巨大的形态映入了她的眼帘——那是美军为了从安布雷拉手中夺取 G 病毒而投入使用的超强力电磁炮。而在它四周则堆满了美军士兵以及 Tyrant 的尸体残骸，吉尔甚至能想象到之前在此发生的惨烈战斗情景。

按照地图指示，只要乘坐另一侧的升降机便可去到室外的废铁厂，也就是她与卡洛斯约定碰面的地方。但在此时，从垃圾倾倒口内却突然掉下了那个恐怖的身影。

追踪者竟然也来到了这里，此前多次受到重创的它已陷入失控状态，疯狂的向吉尔展开攻击，但在电磁炮的剧烈轰鸣后，追踪者终于倒了下去。望着已被电磁炮轰的只剩下 70%身体但仍慢慢爬向自己的怪物，吉尔没有逃离，而是手持左轮一步步的迎了上去。

“消失吧，怪物！”

在这昏暗的房间内，火舌在枪口处跳跃出优美的舞姿……

五分钟后，吉尔与卡罗斯登上了降落在废铁厂的直升机，而驾机而来的那个人，正如吉尔所料，是那位一脸络腮胡子的中年男子。

就在直升机升空后不久，一个拖着长尾的耀眼光球伴着呼啸声划破长空，霎地命中在浣熊市的中心地带。

如潮水般此起彼伏的回荡在市间的丧尸嚎叫声被那惊天动地的巨响完全掩盖，随之而即的是如同千万个太阳同时照射出的强光，整个城市瞬间被火海和浓烟彻底吞没。几乎撼动世界的剧烈振荡下，漆黑的蘑菇云腾空而起

吉尔闭上眼睛，不忍心再去看这悲惨的一幕。

“等着吧，安布雷拉，是算总帐的时候了！”女子喃喃的说道。

机窗外，蘑菇云就仿佛一个巨大的黑色恶魔，依然高悬在已化为齑粉的都市上空，久久未能散去……

十三

10 月 1 日凌晨 4 时 30 分，在远离浣熊市 15 公里外的森林里，一辆卡车正匀速行驶在颠簸的小道上。

中年驾驶员抬头看了看后视镜，一个小男孩正静静的躺在后座昏睡着。

“妈妈……”男孩在梦中喃喃自语道。脸上早就挂满了泪痕。

大约在十分钟前，他发现了这个昏迷在路旁的孩子，便急忙下车将其抬了上来。因为男孩迷迷糊糊的吐出“卡顿市”这三个字，好心的他便载着孩子开往了那个离浣熊市足有 45 公里远的小镇。

这时的他，大概以为自己捡到的只是卡顿市一个普通的迷路男孩吧。

变成丧尸后被同伴烧死的莎莉；被鲨鱼活活吞掉的肯；教堂内死在自己面前的姐姐南希；为了掩护自己逃走而在桥边向丧尸疯狂扫射直至最后一刻的乔治哥哥……

在梦中再次回忆到这一切的小男孩又一次泪流满面。

驾驶员打开车上的收音机，悠扬的音乐在车内响起。这时，他从尾镜里注意到了远方天空的异状。

“嘘，西边的天空好亮啊！浣熊市不会是发生火灾了吧，怎么会这么大？镇上的那些家伙现在肯定要忙坏了。”

“妈妈……”

“知道知道，我马上就会把你送到妈妈身边，安心的睡吧。”

卡车驶过后，森林渐渐又恢复了那份静谧。剩下的，只有草丛中昆虫的[illegible]……

1998 年 10 月 1 日，黎明。

“各位观众，现在我不得不沉痛的向您们播报一条消息。由于受到未知致命病毒的感染，整个浣熊市的民众都陷入了绝望中。在经过总统及议会共同商议后，军队于今日凌晨对浣熊市进行了灭菌作战以阻止病毒对全美的蔓延。但这次行动，也同时导致了浣熊市从地球上的消失。”

“目前预计的死亡人数……超过十万……”

而最后逃生的普通民众，只有名为汤姆的小男孩一人而已……

人类是一种善于遗忘的生物，尤其是在事不关己之时更是如此。仅仅过了半个月，最后一条对于浣熊市事件的猜测也从小报上撤了下来，而各大媒体在受到政府警告后更是对此事讳莫如深。一座城镇的消失，10 万条无辜生命的惨死就像从未发生过一样渐渐淡漠在人们的回忆中。但对于曾亲身经历过那起事件的人们来说，那却是他们生命中永远无法抹去的痕迹……

当吉尔抵达约定与克里斯碰面之处时，空无一人的房间内剩下的只有男子插在地板上的匕首。吉尔毫不担心的离开了那里，因为“一定会活着相遇”，这是他们彼此立下的誓言。

利昂坐在自称为 CIA 成员的男子对面，冷冷的看着对方。

“杀了我吧。但不要动雪莉，那孩子是无辜的。”

“没错，但她知道得太多了。”男子抬起头来正视着他的目光，微笑着说道，“坦白说，我们对你的能力有着很高的评价。如果想要安全解决这件事，我希望你能作出一个聪明的抉择。”

利昂闭上眼睛沉默了许久后，慢慢吐出了回应的话语……

心跳回忆

“你的家人呢？”军官和善的问着。

但雪莉并没有作出回答。

女孩最亲的家人已经不在了，死在了他们亲手制造的 G 病毒下。

[illegible]来接自己的那人。

[illegible]

黑发女子凝视着镜中的自己，清晨的阳光透过她旁边半开的百叶窗将这昏暗的房间微微照亮。

[illegible]时后，她就将投入到下一个任务中去。

[illegible]一同行动时所受的伤。

“这是艾达的伤口，已不是我的伤痕……”

艾达这个名字逝去的清晨，女子的脸旁滑落着难以抑制的泪水……

安布雷拉的魔爪下，类似的悲剧也许还将在各地重演。

这是一个故事的结束，也是另一个故事的开篇。

1998 年 9 月末，对于某些人而言，那是他们生命中最漫长的三天……

第三章

二

1998 年 12 月 27 日，纽约。

虽然圣诞节已经过去几天了，但那股欢快的气氛依然荡漾在城市的每[illegible]

不过，在市中心一处看似普通的房屋内。一个青年却不得不忍受着电话那头好友的大声喊叫。

“好了好了，亚克。别发那么大的火嘛。这样吧，你有机会来纽约的话我[illegible]意朋友的怒气，但没想到这反而适得其反。

“法国大餐!?为了你，我从飞机上摔下来又是失忆又是要拼命对付那么[illegible]什么混账委托！……”

无奈的利昂只得让老友继续发泄着怒火，过了好几分钟，亚克才终于说出此次电话的目的——关于那件委托的报告已经发到了利昂的电子邮箱里。放下电话后，利昂长松了一口气，虽然他很清楚好友爱发牢骚这个毛病[illegible]电脑的电源。

转眼间，利昂加入 CIA 直属的秘密反安布雷拉组织已经将近两个月了[illegible]争的事实。在明确了这一点后，他的心也稍稍平静了一些。

打开电脑后，收取邮件的信息出现在了屏幕上。他从数封信中首先找到了亚克的报告，快速翻过数段抱怨的言辞后，那起事件的真相出现在利昂的眼前。

10 月 10 日，席那岛监狱发生囚犯集体越狱事件，席那岛司令官文森特下令将逃犯全数射杀，并向安布雷拉高层呈报“囚犯集体自杀”的报告。而[illegible]这个情报传入利昂耳中时也引起了他的注意。在经过一番思索后，他向自己的好友——私家侦探亚克·汤普森发出了请求调查席那岛事件真相的委托。

11 月初，亚克成功潜入席那岛监狱，但他和利昂都没有料到，就在十几天后的 22 日，岛上竟发生了 T 病毒泄漏事件，仅仅过了一天，整个岛屿内的工作人员便大都已被感染变异。而造成这一切的，竟然是司令官文森特！

事情的缘由在亚克经过艰苦曲折的调查后终于得以弄清：研制[illegible]物质则是对 Hypnos—T 进行改造的必需品。

为了自己的前程，心狠手辣的文森特命令手下从世界各地源源不断的将青少年输送到岛上，并残忍的将他们的头颅直接切开。以获得[illegible]个席那岛，除去所有与其敌对的人！

[illegible]

利昂将邮件关闭，闭上眼陷入了思索中。报告中的席那岛又让他想起了在那个已不存在的城市里令自己永生难忘的一天。

在逃出浣熊市后，克雷尔前往欧洲继续开始寻找哥哥克里斯的征[illegible]对此十分担心，但也只得继续耐心等待。

更令利昂愤怒的是，信誓旦旦保证雪莉安全的美军竟在几天前告诉自己：雪莉神秘失踪了！当利昂火速赶到那里时，现场留下的只是十[illegible]到现在还没有得到令自己满意的回应。

[illegible]

两个月前，有人发现酷似艾达·王的女子在欧洲出现的消息震惊了[illegible]任何证据配合他的预感……

利昂叹了口气，无意间又将目光移向屏幕上的邮件表，一封来自奇怪地址的信吸引了他的注意力，发信人……

克雷尔·雷德菲尔德！

利昂情绪大振，立即打开了邮件，虽然字数并不多，但信中的内容却让他又一次陷入了担心中。

“我现在在南美洲一个叫洛克佛特的岛屿上，情况很危急！利昂，收到信件后想办法联络到我哥哥，并将这封信转交给他，拜托了！快一点！！”

利昂没有耽误时间，立即拿起了电话拨通了那个他专用的号码，对电话那头说出了他的要求。

“让情报部门争取用最快时间联络上克里斯·雷德菲尔德，记住，情况紧急！！”

放下电话后，利昂久久不能平息心头的波澜。

“究竟发生什么事了？克雷尔……”

To be continued

文/LightLucifer

最终幻想

最近被真伪两个字搅得有点头昏脑涨。

事情是从足球开始的。编辑部里面有三个球迷，DRAGON、laser，还有美编 lele。三个人都认为意甲才是世界上最好的联赛，又和自己的后半生的幸福美好生活有着莫大的关系（足球彩票），于是每个周末必看意甲。

laser 总认为自己是一个地道的球迷，可是一度被资深的 lele 和更加资深的 DRAGON 嘲笑为 “伪球迷”。尤其自己还喜欢傻乎乎地问一些：“那个卡莫拉内西是从哪儿冒出来啊，这么厉害”或“你们国际那个格雷斯科上哪里去了”这类在 DRAGON 及 lele 眼中近似于蠢才的问题，于是……

“你这个伪球迷！”

没语言了。

后来发展到看电影，laser 一直也自诩为电影迷来的，也经常去电脑城大肆采购 DVD。可又经常被资深的 lele 和更加资深的 DRAGON 看不起——没看过《罗拉快跑》？没看过《美国往事》？连休·格兰特演过什么都不知道？于是……

“你这个伪电影迷！”

更加没语言了。

真的是很烦恼了几回，争辩也无从争起，打又打不过，只好缩在电脑后面当缩头乌龟，对对面传来的诡异笑声充耳不闻。有一天自己在家里面又看了一遍《秋日传奇》，又感动了一回。想了一下，这又该让 DRAGON 和 lele 嘲笑为幼稚了吧。管他呢，喜欢是自己的，感动也是自己的。

只要是自己的，又何必在乎真伪呢。

——laser

神泪初体验

我一向自诩为一个地道正宗的电子游[illegible]
[illegible]
泥潭不能自拔——因为那种玩家与玩家之间的交互性是单机游戏中所不能体验的。不过有一天终于腻烦了，杀来杀去的真是千篇一律，在我把《天堂》中的+7精灵链甲一狠心点暴之后，把硬盘中的所有网络游戏一古脑拔除了个干净。也好，落得眼前干净。

"推荐你玩一部游戏啊。"一日，在qq上碰到了上海创驰软件的老熟人笑三少。

"什么游戏？"我对好游戏一向是不可能放过的。

"project shin-ru，神泪。"

"听名字似乎不错啊，哪个公司的？什么机种？"

"哦……是个网络游戏。"

"网络游戏？没兴趣……"

"喜欢机战不？"

"当然！那是我最喜欢的游戏系列。"

"喜欢《异度装甲》不？"

"当然！我认为最棒的游戏之一。"

"对奇幻的感觉怎么样？"

"能够生活在一个剑与魔法的世界是我[illegible]"

"当然。那么你会放过一个融合了奇幻[illegible]一边又能驾驶着巨大的人形装甲畅游蓝天，摒弃了现在网络游戏单调的杀怪升级打宝pk的垢病，又有着极其丰富的转职系统的3D网络游戏大作呢？"qq上传来一大群的字，打得坐在显示器前的我一时发晕。

"如果真的像你说得这么好，我当然是[illegible]

[illegible]这是这个游戏的主页网址，上面有客户端的下载和一些相关的介绍。"三少马上回了一句，速度快得足让我怀疑这个家伙是不是用了[illegible]

"好好好……等等，你小子别和我说是你们公司代理的啊。"我似乎才有点反应过来。

"活活，只要游戏好玩就成，你管它是谁代理的呢。"就算隔着几千公里的距离，我似乎也能感觉到对面显示器前坏坏的笑容，就像猎人正在看一只将要踏入陷阱的狐狸。

"你可别蒙我啊……"王婆卖瓜，总说自己的瓜是甜的，这个道理放在笑三少身上也应该如此。

"怎可能……我先下了，有事再找我。对了，还有一点，现在只能在韩国的服务器上玩，你要没兴趣就别去了。"qq上的头像一闪，随即沉了下去。

"……"[illegible]是越来越近了。

[illegible]在玩一个游戏之前熟悉它的背景设定和一些相关要素是一个相当好的习惯。一张壁纸首先吸引了我的目光——两架相当华丽的装甲翱翔在墨蓝的天空，即有如GUANDAM般[illegible]隐约浮现的，却是一个大大的魔法阵——看来三少果不欺我啊。再粗粗地浏览了一下，一些东西更是让我对这个游戏的兴趣猛增。

先来看看背景：在太平洋的深处隐藏着一个巨大的古老大陆——倍罗尼卡大陆，大陆处于10个帝国群雄争霸的战国时代，他们为了统一大陆，纷纷建立了强大的军事力量，有的偏重魔法，有的强调科技。在倍罗尼卡历730年，以科技闻名的"卡里奥那"城市中央降落了一个UFO——不明飞行物，它的外形很像一个塔，周围遍布强力的[illegible]，为了研究这个东东，"卡里奥那"纠集了盟国的400名学者用了20年的时间研究，可是始终没有结果。但是也并非完全一无所获，他们发现利用"塔"的磁场可以瞬间将巨大的物体（战舰），搬运到很远的地方，学者们把这个"塔"命名为"西雷堪"。几乎和历史惊人的吻合，所有的科技成就[illegible]战争，为了进攻大陆上军事最强大的国家——"巴兰"，他们集中了所有战舰和兵力，并且安放在"西雷堪"的周围，可是这个时候意外发生了，传送发生了巨大的爆炸，借助"西雷堪"神奇的磁场很多异空间的怪物被传送到了大陆，大陆陷入了一片混乱……

人类迫不得已结为同盟，"巴兰"皇帝创建了[illegible]——"哈雅克"组成的特种部队，为了摧毁大陆和异空间的"西雷堪"，20万的"哈雅克"集合在"卡里奥那"的首都，就在铲除恶魔的战斗即将结束的时候，恶魔的首领——大恶魔借助"西雷堪"的力量复活了，屠杀了将近20万的"哈雅克"，只剩下最后一个族人……

[illegible]

[illegible]

看起来这个游戏是建立在一个仿奇幻的大背景下，这在最近流行的韩国一些网络游戏中也应该算作是常见。但是偏偏又引入了机械文明，让我等既喜欢魔法又喜欢装甲的人不能装作视而不见，嗯嗯，其心可诛。

再来看看别的：游戏中有 10 个文化背景迥然相异的国家可以选择，因此玩家在游戏中可以见到现代北欧、中世纪的西欧、现代欧洲、现代北美、古代中国和高丽、耶路撒冷、梵蒂冈等等风土人情各异的国家。为了保证 10 个风土人情各异的国家合理的存在于游戏之中，游戏设定了一个 300M*300M 的巨型地图，这个大陆就是"倍罗尼卡"大陆，整个大陆上遍布了 118 个可以占据的城市和超过 350 个的地牢可以去探索，而且整个大陆的地图是由 3 层构成的……这未免有点太过分了吧，按着这种设定，想把这个大陆的每个地点都游历一番简直是不可能的啊，难道这就是网络游戏一向提倡的伸展性？而且还有小偷/忍者，骑士/剑士，枪骑士/骑士，军人，风水师，黑马道士等中西洋兼备的职业，最主要的是在等级足够高及金钱足够多的时候，还可以自行装备巨大华丽的人形装甲进行作战！FF+GUADAM+五星物语？

我挠了挠头，决定自己先来体验一番[illegible]

下载了客户端，再去申请账号……FT，果然是韩国的主页。不过这倒难不倒我，在国内厂商代理之前先去韩国的服务器上尝尝鲜这种事情又不是第一回做了。利用"韩国身份证号码生成器"和国内论坛上提供的帮助，很轻松地便申请到了账号。然后安装游戏，OVER。好了，先让我来看看这个游戏到底怎么样吧。

一个只穿着内衣内裤的等级为 1 经验[illegible]

[illegible]一上来就被如此的繁华吓了一跳。身边[illegible]

旁谈天，一个擎着比自己身体还高的大剑的战士正在和武器店的伙计讨价还价，一个忍者好像刚买了把好剑，挥来挥去地欣赏着精亮的剑光，几个端着突击步枪穿着打扮如特种兵一般的家伙匆匆向城外赶去……还有更多的是如 laser 一般低等级的没穿多少衣服的家伙在没头苍蝇般跑来跑去。

算了，先看看游戏的操作系统吧。按来按去试了一会，便感觉整体上设计得还是相当合理的，数字键和左手位相应的键位都有相应的功能。虽然现在都是韩文看得头昏脑涨，但各种表格基本都是图形指导为主，一目了然。看起来，这个游戏的系统相当繁琐，人物的装备且先不用提，而且还有自身的强化（似乎是通过人造器官），机甲的强化，而且还有类似于《暗黑破坏神 2》中技能强化树——想要把这个游戏整体吃透，没有一定时间是不可能的啊。连武器都分长短两种分别装备，短的就是奇幻世界里常见的兵器如刀剑法杖一些的东西，而长武器则是手枪、机枪一类的现代兵器！

不管了，我要去打怪！我要去升级！我要去攒钱买装备！一级的 laser 兴冲冲地向城市大门赶去。一架几乎比城门还要高的极酷[illegible]与身体等高的激光大剑，用几乎是轻蔑的眼光扫了没穿衣服的 laser 一眼，又轰隆隆地开走了。

我我我……真的怒了。

愤而退出游戏，向 qq 上那灰着的头像踢了一脚："快出来，我知道你隐着身的！"

"怎么了？去玩神泪了么？"果不其然，一脚便踢了出来。

[illegible]

"哥哥，机甲要到 50~60 级左右才能穿的啊。"

"我不管，我要穿我要穿我要穿！"

"你这是怎么玩游戏的啊……"

"反正你们要代理，到时候再好好玩。现在先让我过过瘾再说，给我钱！给我装备！"

"好好好，我给你一个韩国厂商提供的 100 级的 id，先去爽吧……别太过分啊。"

"活活活活，问一下，你们上海创驰什么时候正式代理啊？什么时候开始内部外部测试啊？"

"马上了，你就慢慢先玩着吧。"

"好好好，先下了。"

再次上了游戏，才意识到这次可真的上了三少的贼船，想下也下不去了。想必那个家伙现在一定是在得意地坏笑着吧……算了算了，为了我那酷毙了的机甲——

GAME START!!

文/laser

Fei的字母化生活

文/fei

“写点你在打游戏时的事情？”QQ上发过来这么一句。

虽然看不到人，但完全可以想象对面那家伙正坐在明亮的办公室里，眼睛片散发出阴险的光芒：“没问题吧？”

怎么没问题。

脑海里突然就浮现了一大堆事情，杂乱无章。如果按照时下流行的字母排列法列出来的话……

A audacity 厚颜无耻

关于这一点，我本来还是很有信心的。但周围的人亦无一不是个中高手，有时候BT级别不够就极容易被更无耻BT的人打下马去。记得有次一个朋友带了台DC回来——当时那可是此间的稀罕物，当天晚上便跑去欲借来爽一晚上，但另一个家伙也闻风而动，于是两军在朋友家狭路相逢，今晚就看谁脸皮厚了。“你晚上还有MM陪，我可是一个人在家长夜漫漫寂寞难耐……”我第一个理由尚未说完，这位仁兄过来坐在我的大腿上，手勾住我的脖子，朝我脸上亲了一口“那今晚人家陪你？”好强的超必，我投降。

B bedlam 疯人院

我们这里的街机厅经常可以看到这种景象VS之后，胜利一方大笑着挑衅“桀桀，你尚未够班哪！”声音放肆到极点。败方则狠狠地再塞入一个币，“今天撑死你！”当然只适用于朋友之间，否则肯定变成真人快打。你见过四人玩一台KOF么？由两人配合控制一方，珠联璧合之际什么招都发得出，伴随震撼整个机厅的狂笑和大叫，外面的路人脑子里恐怕只会浮现出一句‘bedlam’……

C curse 诅咒

前些日被朋友怂恿开始玩女神系列，结果“灵魂黑客”让我体验到了玩游戏以来从未经历过的诡异 每次开机都是正常的，然后可以顺利到达下一个存盘点，然后存盘，然后出门，死机。然后今天机器就不用想它转了……每天前进一个存盘点，这等诡异岂是一般游戏做得到的。最神奇的一次是告诉我“没有记录空间”，但我调出管理画面一看，一个记录也没有，而剩余空间显示为“0”。这种种灵异事件在某日晚上终于到达了一个顶峰.顺利到达存盘点，存盘，然后出门等待死机……恩？画面读出来了？可以前进？狂喜……这时房间里的灯闪了闪，熄灭……停电了？数分钟后听见楼下有消防车的长笛，原来是隔壁单元的电表起火，然后得到通知，要对本供电区进行检修，预计停电3天……还是只能到一个存盘点。诅咒，一定是诅咒……

D dead 死亡

游戏里出现这个词倒是没什么，游戏机本身要出这个问题那就连哭也来不及。犹记得当年在机厅玩FF8时，经过数小时奋战外加S/L大法，眼见最后一张卡片入手，right 要马上存盘 ……为什么屏幕变黑那么久？难道……几分钟后，一声惨叫冲破云霄：“老板，死机了！”

easy 简单

所有的动作类游戏，如果有这个选项一定是我的首选。当然有 very easy 更好。装模做样地打，一本正经地通关，照样舒服地看爆机画面。不过也有被拆穿的时候。"选的 'easy' 还是 'very easy'？"朋友看着屏幕上溃不成军的敌方。"不，我才不选那个。"我厚着脸皮回答。"才怪！"朋友夺过手柄，强行回到 OPTION 画面，"哇哈哈哈哈，你居然选 'monkey' 难度！"

fiascoes 大败

与高手对战最大的好处是可以快速提高自己的技艺，但有几个家伙除外，和他们对战不但谈不上提高，弄得不好连自尊心都连带着被打下去。诚然我水平太烂，但看着干净利落的三个 PERFECT 也无话可说，还都是"秒杀"。"不行，你给我放点水" "知道了。"终于赢了一局，虽然对手放了水，但应该还是证明我有进步……… 不经意间扭头一看，这小子居然是用单手在和我打?!

golden finger 金手指

很佩服做出这东西的人，有时候真可以省却许多麻烦。第一次玩机战，被那些机体和指令搞得心烦意乱，一怒之下从网上找齐所有金手指码，NND，这次还怕你小样的？"机战这东西，要么不改，要么全改。改的话会失去很多乐趣，真要改？"QQ 上的前辈语重心长。"改 全改" 我恶狠狠地冲回机厅，"老板，拿金手指来" "金手指？那是什么游戏？"老板很认真地问。

hit 连击

某些妖孽追求的终极目标，HIT 数越多越有劲，而现在的游戏往往可连的 HIT 也越来越多，我这种只会"波+升模式"的人自然成了靶子。"fei，来陪我练！"朋友举起一块闪闪发亮的小铜币。练就练，反正自己不花钱，但今次定要阻止你完成那可恶的 33hit！"哎呀，失败了！"朋友嚷嚷，我瞪他 刚才一阵连击 K 掉我一半血，你还不爽？"重新来！"他一拍键叫出了援护，于是我倒在地上的不知火舞又一次被打得飞了起来……

illiterate 文盲

没错，我是文盲。日文盲。还是懒得学日文那种。于是每逢 RPG 和 AVG 就抱个攻略死啃，即使这样也常常找不到头绪。没攻略的日子就更惨了，靠着几个汉字瞎猜吧！当初 FF7 就因为找不到那该死的古代种神殿钥匙而在第一张盘卡了四十多个小时，更不要说日文里还有些词语的意思和中文大相径庭 "什么？'邪魔'原来是'阻止'的意思吗 "

jest 笑料

任何人都可能犯错，一些很弓虽的错误就会被当作笑料大肆流传开去。我个人比较经典的一个笑话是第一次看到 DC 时，朋友正在放入引导盘来引导游戏，我自作聪明地冒了一句："居然还要另用一张引导盘，SEGA 真会赚钱啊。"众人一脸竖线地看着我："兄弟，正版盘是不用引导的。"

knavery 无赖行为

依然是更多地在对战游戏中出现，依然是处于下风者的专利，总之向对手施以精神上乃至肉体上的打击以期在屏幕上获利乃是目的所在。我以前就常常唱"天鹰战士"来进行声波攻击，不过他们没几个中招，反而夸奖我比电视上唱得好听。后来我采用强力冲击对方手臂的方式，依旧收效不大，最后我终于看到那几个高手互相之间采用的"knavery"是什么了，他们直接把对手抬起来强行丢出机台。我们从来不关电源。

lose 丢失

玩游戏最怕丢失的是什么？相信 99% 的人会第一选择游戏记录，若是自己辛辛苦苦打的记录一朝丢失，那才叫欲哭无泪求告无门。印象最深的还是当年玩 FF7 的日子，某日下午去机厅时，老板平静地告诉我 "你的记录不知道被谁洗了。"我石化 3 分钟，整个世界仿佛一起崩溃。那个记录我打了近百小时哎！此事直接导致了我下决心买自己的记录卡。后来我果然没有丢失过记录。我只丢失记录卡。

maze 迷宫

我对自己特点的一个重要评价就是"路痴"，所有不能直接看到出口的空间都被我归为迷宫之列，不管是二维还是三维。因此对于"DQ"、"生化"或者"恶魔城"是一贯苦手中的苦手，也因此从不碰诸如 CS 之类的东西。曾经玩月下玩到头晕也没有找到路，旁边的老爸自告奋勇要尝试一番，我说你用个新的记录吧，然后跑出去上网发了个"月下的迷宫真难"的牢骚。灌完水回家一看，老爸还在兴致勃勃地奋战 ——而他操纵的 Maria 已经到了逆城。

nonsmoker 不吸烟的人

在下是个绝对的"nonsmoker"，偏生身边多的是"龙的传人"，偶尔象征性来一口的有之，每天两包的也有之。同处一个游戏室是最难熬的，不要他们抽烟简直是要他们的命，但狭小的空间里同时亮起 N 个红红的烟头则绝对可以要我的命，惟有和平方式解决。"正面反面？"对方笑意盈盈。"正……不，反面 "手掌摊开·"你又输了。"阉党……不，烟党们一起欢呼"YES "有时我怀疑那枚硬币是否就是传说中那种两面相同的东西……

owl 夜生活者

我勉强算个夜猫子，但并不彻底，真正的夜猫子是如朋友 C 君那种视通宵为等闲的人。有次陪他通宵，至凌晨三点时我早已两眼发酸呵欠连天，但他竟然在若无其事津津有味地打……牧场物语。"喂，起床了！"我被摇醒时天已经大亮，C 君一脸精神饱满·"你太弱了！" "是你太 BT 了 "

practise one´s skill 练功

一直认为，练级狂乃游戏狂中最可怕的一种，这种视升级为乐趣的家伙耐力之强完全是我不能理解的，而这种家伙的特有价值也正体现于此。曾把一个记录交于某友手上："等级太低了，又没有金手指，你有空帮我练练吧。"一天之后他就还给我："没发展剧情，将就附近的怪兽练了一下，不过应该够了。"我放进游戏便傻了眼，之前我记得主角 LV 只有 14 的 我问他："你练了多久？" "没注意，随便练的。" "你一天就'随便'练到了 LV66？"

quest 探索

有个兄弟的爱好是搜索，地毯式地在一切能搜索的地方搜索，经常看见他好几天都泡在同一个地方一步步的蹭，每蹭一步都要按调查键，从东边的墙角蹭到西边的墙角，然后朝南挪一步，再从西边的墙角蹭到东边的墙角，然后再朝南挪一步……直到这个房间被清理完毕为止。对于比较大或者比较特殊的场所，例如和 BOSS 战斗过的地方和什么王宫内部，还要"验算"两次。

有时候实在受不了他的老太太般探索·"你要在这里磨蹭到什么时候？" "不要慌，我总觉得这里应该还有什么东西……"

S saturn 土星

谨以这个字母献给我朋友那台灰色土星。它在朋友手里长达6年时间安然无恙，却在被我和几个损友骗来后仅半年就毁在我们手里。感谢它陪我们走过的最后岁月，那段时间它曾经在我们这里连续不停工作达两周之久，直到变压器上的标签在高温下燃烧起来。而我们换了个变压器之后又继续摧残直至它完全沉默，最后诊断它的死因为主板烧毁。

R remains 尸体

上文提过的那位C君，有着更BT的另一记录。假期里我有事找他，拨通手机，传来的是类似丧尸的声音："我在XX游戏厅……找我就过来……"见面后我吓了一跳："你注射G病毒了？"那个形容枯槁摇摇晃晃的东西回答："差不多。""嘿嘿，你也有今天！通宵也熬不起了？"过了一会，老板经过我们身边时问了一句："你好象四天没睡了，要不要紧哦？""习惯了。"尸体回答。"……"我看着他的脸，如果有一丝腐烂的痕迹，我拔腿就跑。

T tragedy 悲剧

记录丢失是悲剧，死机是悲剧，主机完蛋也是悲剧，但最大的悲剧是自己远离游戏，尤其自己是那么热爱游戏的时候。一年前，一个朋友因为太痴迷游戏而被父母送上了征兵的汽车，自此再无音信。据说他现在在南沙某小岛服役。向最可爱的人致敬。

U utopia 乌托邦

什么叫乌托邦，就是类似光辉高校、帝国华击团或者巴拉姆学院的那种地方，美女成群，规则开放，MM任你泡，工作学业皆可抛……这已经不是乌托邦，简直就是天堂。我不止一次祈祷省招办电脑出错让我被一所女校录取或者分配几个美女助手让我去拯救世界，但YY了那么多年，后果是连女朋友都没有一个。

同志们，乌托邦是不存在的。我就是活生生血淋淋的例子。

V vainglory 自负

"K·O,PERFECT！"电脑似乎是很兴高采烈地报出这几个单词，我身边的对手朝我伸出食指做XX京的挑衅姿势："今天的午饭，你请。""靠，再去挑别的！"我在这之前可是苦练了两个月铁拳3来的，基本上是唯一可以自负的格斗游戏，必须证明至少有个游戏你打不过我！哼哼，这家伙从没见过他玩3D格斗，这次一定可以扳回…… "K·O,PERFECT "电脑再次兴高采烈地报出这几个单词，我身边的对手朝我伸出右手作XX平八的挑衅姿势"今天的晚饭，你请。"

W whim 一时之念

如果在游戏厅里连续泡上十几小时，那么现实和虚幻的界限就不是那么清晰了。时常是昏头昏脑地走出机厅大门然后考虑该往哪里走的问题，尽管最后的答案肯定是回家，但这个答案往往要几分钟之后才反应出来。在这段时间里有些荒谬的念头就会浮现在脑海里，当然都和刚才玩的内容有关，例如习惯性地东张西望看谁象丧尸，或者考虑用兜里剩下的十几万G去买点什么东西，还有一次是准备到哪里去存个盘先……好在，都只是一时之念，不然我现在早就被警察抓走了，说不定现在在真正的精神病院度过余生。

X ……

找不到什么单词，但这个字母，我们一般读做"叉"。

而那些游戏里带有这个字母的东西也就一概以"叉"论，例如"魔剑叉"、"FF叉"、"叉盒子"之类，到后来就成了口头常用词，代指一切隐语："你再打我，回头我把你叉叉了！""切，我才是要把你先叉后叉！""强力的叉叉！看我的八叉女！""你以为你是叉叉庵？"

Y youth 青春

我应该是还算青春的吧……22岁而已啊……但游戏厅里放眼望去全是更加青春得不得了的小DD们，在那里根本感觉不到自己也是年轻人。在一个阳光明媚的下午，我和朋友从机台前抬起头来，却发现周围全是鲜嫩的祖国花朵，"我靠……不是明令不许未成年人在非节假日进游戏厅吗！"被耀眼的青春刺激到的朋友有点恼羞成怒。"算了，"我安慰他，"我们也就比他们大几岁而已。"话音未落，身边有个高中生问我："叔叔，这个人的招数怎么发啊？"

Z zero 零

一般来说，游戏打到最后不是钱包陷入"zero"状态就是精力被"zero"了，而前途也很"zero"。元旦节初中同学聚会，一个已经有女儿的同学拍着我的肩膀："还在打游戏啊？早点为自己将来想想才好。"可恶……居然一个个都事业有成家庭美满了？回到家之后再次打开机子，看着微笑的卡通MM，终于垂头丧气地躺在床上。电话铃响了。"喂，fei吗？在家呆着干吗呢？"很好听的声音，是聚会时一个已经漂亮得认不出的女同学，"我和XX、XXX在XX街喝茶，要不要再出来玩？""好啊！"我伸个懒腰坐起来，还好，我的未来还不是zero。

"喂，想好怎么写没有？"QQ上又发过来一句。
"没有！"写出这些东西，我就不用混了。
"给钱还不写，你什么时候这么伟大的？"
"有钱？……早说啊，老爷，您几时要？"

还是先闲扯。

天冷好个秋啊……laser 躺在冰冷的被窝里面瑟瑟发抖，似乎只有这么一句话好说。明明几天前还是艳阳高照，多走几步就会浑身是汗，没想到几场雨过后成都就变成了这么个天气。一晚上翻来覆去睡不着，就算把四个被角掖得死死的，也还是感觉有寒气无孔不入地渗进来，让自己两手冰凉两脚冰凉浑身上下都冰凉。哆啰啰，哆啰啰，寒风冻死我，明天就垒窝……不对，应该是买被子才对。第二天早起上班，居然发现都有哈气出现在嘴边，彻底没语言了。虽然有人提醒过 laser 说成都的天气变化快，说凉就凉，可没想到居然凉得如此之快！看着嘴边出没的白森森的哈气，不由得提醒了一下自己，要是今天再忘了买厚一点的被子，晚上只有死路一条了。

来到编辑部，才发现正在做的一期已经是十二月号了（汗），怪不得呢，看这日子也快到冬天了哈。不过心里面还是不舒服得紧，直到在 MOP 上看见一篇“哈尔滨今夜将会有一场大雪”的贴子，才觉得平衡了些。还是不习惯成都，像哈尔滨的冬天基本都是从一场雪开始的，成都却是说冷就冷起来了。再者说了，听说成都几年冬天也不会下一场雪的，对于 laser 这个来自冰城的家伙来说，没有雪，又怎么能称得上是冬天呢？

这几日 laser 的记性差到了极点，被其他的几个家伙抓住把柄无尽的嘲笑。经常是 laser 如发现新大陆一般地狂喊：“快来看啊！**** 又有新画面放出来了！快过来看，真不错啊！……你们干吗像看白痴一样看着我？”

DRAGON：“你是从火星上来的么？”

laser（流汗）：“怎么？你们都看过了？”

星辰：“哥哥，这个游戏的最新画面昨天就已经放出来了……”

laser（大汗）：“那天……我没有看到啊……”

CLOUD：“胡说，那天把着我电脑不松手的就是你，还流了一键盘口水呢……”

laser（狂汗）：“不可能，我怎么一点印象都没有……”

DRAGON&CLOUD& 星辰：“昨天来的不是你吧……”

于是编辑部一个伟大的传说就这样诞生了，传说的原版本是这样的：laser 其实有两个人，一个是哥哥，一个是弟弟，两个人长相及言谈举止都一模一样，一个一三五来上班，一个二四六来上班，周日集体在家休息。后来这个传说越传越神，甚至有时候连 laser 都相信是真的。所以一到 laser 问出 “咱们的页码定了没有”或“BH0 什么时候卖来的”诸如此类的问题，DRAGON 之流一率用 “你是哥哥还是弟弟”或是“你应该回家问问你哥哥（弟弟）”来搪塞过去。难道 laser 的记性真的差到了这个程度？还是这帮家伙在耍自己啊……laser 看着 DRAGON 等人龌龊的笑容，有点打人的冲动了。

《游戏日》的 **GG**，**JJ**（有 **JJ** 吗？）：

你们好！

这是我第一次给杂志社写信，所以说有语言不通或字迹潦草的地方，还请编辑们多多包涵！

废话不说了，先说说我是怎么认识游戏怎么认识游戏日的吧！要解释这个问题，首先我们引入一个重要概念——我的师傅。他可是玩游戏很厉害的哟！（这句话是他逼我写的，师命难违啊:~<）大学以前我就是一个游戏白痴，后来我师傅出现了（快把舞台灯打开，照着）然后我就玩游戏了。（没有因为没有因为没有因为），后来不久游戏日登场了，可以说是游戏日伴着我成长（感动！），完了，这就是我与游戏与游戏日的故事（快鼓掌啊）。

其实，玩游戏不仅仅是师傅的功劳，师傅只是引路人而已。当我看到精美的游戏画面，享受到游戏无穷的娱乐性时，我就深深地爱上了它（好恶心啊！）。之后我就一步步地去了解游戏，每一个游戏都是一段美丽的故事，有情、有爱、有恨、有怨、有真实、有虚幻……每玩一个新的游戏，就好像进入一个新的世界，过一种新的生活。

认识游戏日的情景我还记得很清楚，六月的一天，师傅拿来一本书，说是创刊号，看看好不好看。于是我就拿过来看，不错，好看，内容很好。后来师傅说不知下个月是否还有，于是我们期待。七月，师傅又拿来一本杂志，说是第二期，看看好不好看。于是我又拿来看，不错，好看，很好看。于是我们又期待。八月，师傅又……十一月份了，于是游戏日半年了，于是我们一直期待。

杂志很好，但是还是有需要改进的地方：

1·原来碎语的文章很好看，很逗啊！还想看。不如把它独立出来吧！这样还可以增加页数到 **100** 页。

2·杂志色彩太暗，可不可以用一些明亮的颜色？

3·可不可以多有些 **Q** 版或可爱的人物，整本书的人物风格太严肃。

4·为什么 **11** 月这期没有了那个介绍各地市场的行情（不好意思，一下子想不起叫什么了）那个栏目？那个栏目很有特色。

5·希望众编们不要因为杂志有了些名气，就放松对杂志的制作，一直坚持下去吧！

6·可不可以把下一期的《游戏日》当作礼物送给我？最好有你们的签名(好贪心啊)。

顺便提一下，这套信纸是师傅选的，他是希望你们看见它，然后想起《Sky Looper and the THievius Rauoonus》(为什么他会联想到这个啊，信纸上明明是小猫嘛，又不是浣熊)，然后把它的攻略登一下。对了，下期能不能登《换装迷宫》的攻略啊？

最后说一下，我是在物理课上，垫着最新的《游戏日》写下这封信的！

北京市建筑工程学院/6舍212/wiky

呀呀呀，真的应该好好谢谢你师傅呢，不但使电子游戏玩家团体又增添了一份子，也让我们的读者又多了一位呢。laser代整个编辑部向你师傅问好！其实玩游戏和看好的小说、精彩的电视剧一样，如果只是一个人去玩，去欣赏，总有一天会感到索然无味的，还是多几个人来分享才好，是不是这样呢？这样，快乐就会成倍的增加吧。

来回答你的提问：

1·碎语这个栏目么，在前两期已经说了，一直是laser自己在唱独角戏，唱得人虽然还有点恬不知耻，可能听的人早就已经有点烦了吧。laser可不想等到臭鸡蛋烂柿子砸到脸上再灰溜溜地跑下台。其实这种文章，在前面有那么一点，让大家笑一笑就可以了，要是说独立出来，可真的没有什么太大的必要呢。

2·杂志的色调过暗么？真的没有这种感觉呢……是不是因为前面几期有关机战、生化的文章过多，才会让你有这种感觉呢？我们一定在后面多加留意。

3·什么样的文章配什么样的图，这一点不是我们所能改变的啊。现今的游戏都是以"酷"、"玩意识"为主，我们想严肃也严肃不起来啊……不过也还有很多活泼的要素存在的啊，我们本就不是玩严肃的人。

4·有关市场调查这个栏目，已经有许多读者来信询问为什么要取消这个栏目，就在这里向大家解释一下吧。其实这个栏目不是取消，而是我们觉得前面的几期和读者的互动性不够，也没有完全体现出该栏目的要旨，所以先暂停一下。经过适当的调整再以新的面目出现在大家面前，希望喜欢这个栏目的读者到时再来捧场。

5·这这这……我们怎么敢的啊，且不说杂志现在只是起步阶段，压根也没什么名气；就算以后做大了，那也是读者朋友们捧场，我们怎么敢放松对自己对杂志的要求呢？套用一句俗得不能再俗的广告词：我们一直在努力。

6·为了支持你，这个要求我们一定满足你！

还有一点就是，你师傅说的那个sky什么什么的，那是什么游戏？《换装迷宫》的攻略下期我们是不能上的，因为——这期我们就已经上了。

好了，祝你学业玩技双丰收！(好BT的祝词)

《游戏日》的编辑们：

你们好！我是一个**WS**的狂热支持者，有一些有关**WS**的问题想请教一下各位编辑。

1·BANPRESTO是否已经完全放弃了**SWAN CRYSTAL**的市场？

2·SQUARE是否也已经放弃了**SWAN CRYSTAL**这块市场？

3·WSC上有什么游戏值得推荐一下么？

4·SWAN CRYSTAL机能好还是**GBA**的机能好？

多谢了！

湖南长沙/黄旭

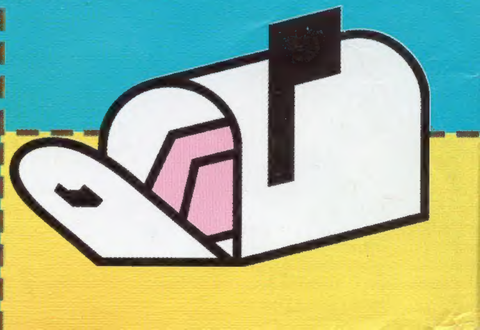
现在WS的支持者真的是很少见呢，不过也是电玩大家族中的一员，支持！其实WS确实有几款好玩的游戏的，主机也不错，可惜就是生不逢时，碰到了GBA……好了，闲话休提，来回答你的问题吧。

1·看现在的情况来说，BANPRESTO并没有任何针对SWAN CRYSTAL的游戏开发计划推出，反而预定在GBA上要推出4款游戏。虽然现在说BANPRESTO已经完全放弃了SWAN CRYSTAL的市场还有些为时尚早，但大家心里面也该有数了。

2·没错。其实SQUARE一直就对掌机市场虎视眈眈，凭它旗下几大游戏系列的号召力，移植到掌机上来赚大钱简直是易如反掌的事。前一阵只不过是由于和任天堂交恶，才把视线转移到WS上。现在和任天堂的关系已经理顺，结果当然是将开发平台转移到GBA上面来，甚至连正在进行中的WS版《FF Ⅲ》的开发计划也已停止。你也许会说SQUARE对WS不公平，但从商业角度出发来看倒也是无可厚非。

3·WS上虽然游戏不多，但确实都是精品。向你推荐几个。SQUARE系列的《FF》、《FF Ⅱ》、《FF Ⅳ》、《FRONT MISSON》、《ROMANCING SAGA》、《WILD CARD》；GUNDAM系列的《机动战士GUNDAM》的Vol.1~3、《SD GUNDAM G GENERATION MONOEYE GUNDAMS》；其他的还有《约束之地RIVIERA》、《超级机器人大战COMPACT》、《GUNPEY》等。

4·SWAN CRYSTAL其实和WSC的机能没有什么分别，只不过是改用TFT液晶显示屏而已。如果和GBA进行比较的话，当然是GBA的机能比较占优。别的不用说，GBA的解析度为240*160，而SWAN CRYSTAL的为224*144；GBA可显示32000色，而SWAN CRYSTAL则只有4096色。



欢迎订阅 2003 年《游戏日》

1000 份神秘**礼物**等你来拿！！！ 全年 12 期，定价**93.6**元，单价:**7.8**元

订阅办法

您可以直接汇款到如下地址订阅:（请务必注明“订阅 2003 年《游戏日》”）
收款人：发行部
地址：四川成都营门口路民光商厦五层
邮编： 610036
您也可以就近到邮局订阅，请一定记牢我们的邮发代号： 62—99
您还可以到《游戏日》授权的当地机构订阅 2003 年的《游戏日》（见本期 P29 名单）

抽奖办法

每 5 个订户为一组抽 2 个中奖者，名额有限，先来先得。

1、如果您在邮局订阅《游戏日》，请您务必保留好您的收据，
并复印一份寄到如下地址：
地　址：四川成都营门口路 民光商厦五层 502 室
邮　编： 610036

2、如果您直接汇款到我们的发行部，我们会将您的资料录入抽奖数据库中，
您静候佳音就可以了。
您可以随时向我们咨询，咨询电话： 028- 87688333-533 、602

最新披露

1000 份神秘是……
520 份 2003 年全年《游戏天地》，每周免费送到家， 480 份《家用电脑》合订本。